GAMERS

Unreal Tournament

Escape From
MONKEY ISLAND

DELTA FORCE
Land Warrior

RED ALERT 2

RUNE

No one lives
FOREVER

sacrifice

(декември 2000г. цена без CD – 2.5лв / със CD – 4,9лв)

ТЪРСЕТЕ

С напълно обновен дизайн, повече разкази и фентъзи факторчета, вашето любимо списание за фентъзи и фантастика е отново на пазара !!!

СЪДЪРЖАНИЕ

ИГРА НА БРОЯ

SACRIFICE 10-15

Рецензии

Blair Witch vol 1: Rustin Parr 58
Blair Witch vol 2: The Legend of Coffin Rock 62
C&C: Red Alert 2 44
Delta Force: Land Warror 50
Escape from Monkey Island 42
FIFA 2001 36
Metal Gear Solid 39
64 Microsoft Combat Flight Simulator 2
38 NHL 2001
29 No One Lives Forever
32 RUNE
47 Starship Troopers
54 Wizards and Warriors
52 Zeus
26 Om Крак на Крак

Предварителен поглед

American McGee's Alice 23
Throne of Darkness 20
Wild Wild East: 16
Operation Flashpoint 16
European War: Cossacs 17
Venom 18
Serious Sam 19

Хардуер & Софтуер

66 „Евтини" Видеокарти
68 CPU, GPU
71 DVD Rip
72 GameWiz 32
74 RPG Maker

СПИСАНИЕ "Gamers' Workshop"
Издател: "Уъркшоп Груп" ООД
Адрес: София, ул. "Ген. Гурко" N34 вх.2 ет.2
Телефон: 02/980-68-29, 980-72-45
E-m@il: workshop@netbg.com
www: www.workshop.netbg.com
Основен Разпространител: "Дженевра" ООД
Телефон: 02/46-43-93
Печат: СД "Делта + Димитров и Сие"
Телефон: 032/630-642

РЕДАКЦИОНЕН ЕКИП
Редактори: Диян Димитров, Илиян Илиев
Дизайн: Юлиян Калдерон, Иеан Христов 3D Дизайн/корица: Коста Атанасов
Реклама: Юлиян Калдерон, Евгений Тенев
Специални Проекти: Красимир Семерджиев - Evil Yeti
Автори: Александър Александров - Alex III, Александър Бакалов - Snake, Апостол Апостолов - Chappy, Благомир Петров - FonManiac, Диян Димитров - Freeman, Добрин Йорданов - Goodman, Елена Костадинова-Щих - Elexis, Иван Христов - uRKO, Илиян Илиев - Whisper, Петко Рангелов - SaintP, Юлиян Калдерон - Groover, Янчо Райков - Kmeta

Здравейте,

Всеки път се питам как да започна тези редове и всеки път, първото нещо, което се закача на върха на езика ми е това "Здравейте".

К'во да го прайш, класика. Като черното и бялото, като шампанското с ягоди, като Ролс-Ройс, като френската любов... И като кебапчетата с пържени картофи също.

Спомням си онзи първи път, когато решихме да разчупим странната полу-анонимност царяща помежду ни и да ви разкажем нещичко за себе си, за целите и мислите си, за мечтите... И изгарящата възбуда и вълнение, когато тази чест се падна на мен, като на човека с най-малко работа. И как вдъхновено и някак сами се наредиха думите. Паметният втори брой. Ще помня винаги този миг - когато с черновата отидох при Илиян (Whisper) и тогава заедно дооформихме и изгладихме първото ни обръщение към вас. Колко емоция наистина...

Както и да е, изтече доста вода оттогава. Сменяха се емоциите, сменяха се настроенията, сменяше се философията и посланията... Тази страничка придоби някаква особена самостоятелност и дори аз, списващият я, на моменти не можех да я контролирам. Така и не разбрах каква точно бихте искали да е вие. Продължавам да се чудя и до днес.

Както и да е, няма да седна да гадая. Още повече, че със сигурност ще сбъркам. Затова и винаги съм я писал много спонтанно, много откровено и тя по един странен начин е отразявала настроенията в редакцията на всеки един етап от неговото съществуване.

За днес съм ви подготвил кратка разходка из екипа създаващ списанието, като съвсем накратко ще се опитам да ви запозная с някои личности, чиито имена и псевдоними сте срещали и продължавате да срещате по страниците, но с това се изчерпва всичко, което знаете за тях. Не, не ни е треснала грандоманията. Просто зачестилите напоследък писма ме подсетиха, че така е редно. Ще ви спестя представянето на някои от субектите, които бездруго познавате и ще се спра само на "новобранците".

Ще започна с единствената (засега) дама.

Елена, или Elexis. Спрямо нея, незнайно защо (!?!), интересът е най-голям. Метър, шейсет и... де да знам... 7-8, може би. Светли очи, хубава усмивка... и, хм, така нататък. Еех, ако не бях вече женен щях да се прекръстя на Парис - белким се хванеше, кой знае?

Години... уупс, за малко да забравя добрите обноски. Нека просто кажем, че времето трупа с всеки изминал ден все повече хубост върху й и да отминем нататък. А там са предпочитанията й към:

- Игрите: Предимно стратегии, екшъни и адвенчъри, куестове...

- Музиката: Доста разтегливи са границите тук - от есид джаз до страндженски фолклор :-). Все пак: Крейнбърийз, Ред Хот..., Де2, Корс, Корн... дръжте се... Блайнд Гардиън...

- Мъжете: ...Хе-хе... това било забранена за любопитство зона. Абе аз само с изследователска цел питах, ама айде.

В момента следва. Един ден нищо чудно Главния прокурор на републиката да носи пола.

Александър Александров. Alex III. Странна птица е той. Такъв не можеш срещна всеки ден. Наистина. Последен мохикан на една отмираща раса - тази на добрите хора с идеали. На 25 години. Завършил Информатика във ФМИ. Един от създателите на Tzar. Не познавам човек по-компетентен да даде мнение за някоя игра. Единственият може би в цял свят рецензент на игри, който е едновременно и от другата страна на барикадата. Ако редакцията е болница, игрите са пациенти дошли на преглед, а ние - останалите - сме "Уши, нос, гърло" да речем, то той е хирургът. Няма какво повече да добавя, освен че играе всичко без куестове и спортни игри и слуша поп-фолк. Хе-хе-хе, майтап.

Сашо Бакалов - бате ви SNAKE. Стара кримка е вече той. Гърмян заек. Но тъй или иначе досега не съм го представял официално. На 22 години, студент. Филологче. Мамин сладък, единствен такъв умен и начетен. Слаб, строен, хубав... същ Делон. Уникален пич с уникален стил, всеки може да се увери и сам, още в настоящия брой. Все ходи с един уокмен на кръста. Значи слуша музика, Уотсън. Аха! Яко метъл, доколкото разбирам, когато извади от ушите си "слушалчиците" и всички в стаята преставаме да се чуваме. Неженен. Все още, ама това лесно се оправя. Ехооо, има ли фенки тукаааа...

Апостол Апостолов. Chapp. Най-работоспособният човек, когото познавам след Олиян (Groover). Ежеседмичния GW Express е само едно от доказателствата. На 22 години, студент по право във Великотърновския Университет. Живее в Карлово. Маниак на тема настолни RPG и RPG изобщо. Най-голямата му страст след тях е Интернет. Жив справочник по въпроса. На него дължим и голяма част от програмите на диска.

Добрин Йорданов. Добрият добряк Добрин добре си добрува, добрувайки... с ника Goodman. Кълне се, че сме единственото списание, в което би могъл да пише. Ние пък, взехме, че му повярвахме и, ей го на - пише си човекът. 5-ти курс в ВМЕИ (сега ТУ). Педантичен и точен. "Кове изреченията" - както сам се изразява. Мисли над всяка дума. Вижте му само статиите. Сливенско чедо, пряк потомък на Стоте войводи. Ухаа!!! Пада си най-вече по RPG-та, но иначе играе всичко. За музикалните му пристрастия нямам ни най-малка представа, което ме подсеща да взема да го попитам и да не се излагам тъй друг път.

Петко Рангелов. Светецът! SaintP. Това свято чедо бе забелязано най-напред от Chapp и след известен стаж в GW Express, сега е пълноправен член на екипа. И на обществото също - наскоро навърши 18 години. На него се падна една съществена част от отговорността за развитието, разрастването и обогатяването на хардуерно-софтуерната рубрика в Gamers' Workshop. Негово дело е Wap-сайта на списанието. Ако сте притежатели на GSM можете да го посетите.

Благомир Петров. По-известен из чатовете като Fon Maniak. Втората ни хардуерна сила. Единствената полза, която някога съм видял от чатовете има интелигентен, симпатичен вид, носи очила и е член на клуба на фантастите. Засега истинският му потенциал е една малка загадка за нас, но се надяваме в скоро време да разкрием мистерията. И да ме убиете не мога ви каза на колко е години. Ама поне мога да ви кажа, че бая има да го учи Quake-а...

Коста Атанасов. Stargazer, на нашенски - стар гъзар. Сега, че е гъзар, гъзар е. Ама чак да е Star?... Колко стар си бе, гъзар? Стар бил - няма и 23 още. Ха! Иначе мистър 3D е готин. Върл метъл и пожизнен почитател на Бон Джоуви. Това последното и аз не го разбирам - какво е общото между Джоуви и метъла, ама не искам да се заяждам сега. Иначе, всичко по-оригинално напоследък в графичното оформление и дизайна, което ви прави впечатление е негова работа. Включително и интерфейса на диска в този брой. Включително и корицата. Включително и съдържанието... Да се надяваме, че в бъдеще ще можем да ви зарадваме с още много от таланта му. Стискайте палци, да не ни го отмъкне конкуренцията...:-).

И най-накрая Urko! Иван Христов! Метър и деветдесет, деветдесет и няколко кила. Идеален да ти скрие гледката, така че не го водете с вас на планина или на романтична вечер, включваща съзерцаване на залеза да речем. На 23 години, почти завършил студент... е, един-два изпита има да вземе, но следващия 12-ти, или пък да не беше и 13 път, като се яви, непременно ще им скърши вратовете. Предстоящ щастлив татко и съпруг. Господ чу молбите ни и ни го прати. Сега, след като Slurck, вече е в Швабия, да се изучи спешно се нуждаехме от някой, на когото спортните игри да са му присърце. Е, те това е нашия човек. Повярвайте, наистина е добър.

Тук задължително искам да отбележа, че статията за Кармагедона от миналия брой я писахме заедно, така че ако някой много я е харесал може да ме поздрави, а ако има и такива, които са я намерили за отврат, да напсуват Urko.

С това ще приключа засега. оставам ви насаме с броя. Както ще забележите липсва пощата, а рубриката "От крак На крак" е минитюаризирана отново. Дължи се единствено на многото и предимно хубави игри, които излязоха и които държахме на всяка цена да ви представим. От следващия брой отново всичко ще си дойде на мястото.

А сега... приятно четене...

Freeman

Справочник на компютърни клубове

Име на клуба	Град	Адрес	Телефон	№ PC	Конфигурации	лв/ час	Екстри
Аксел	София	жк. Сердика бл18а, вх.В		12	Celeron 300 64MB RAM		Headoff Direct!
Матрицата	София	кв. "Лозенец" ул. "Крум Попов" N64	665521	76	Celeron 500/ 128MB RAM TNT2-ULTRA/ 19" CTX	1лв.	бар, климатик, Инт., нон-стоп
Тъпото	София	ул "Стара Планина" 12	9867685	10	Athlon 600/ 128MB RAM/ Riva TNT2-Pro/ 15"	1лв Ga. 4лв. HT	сканиране,печат Инт., нон-стоп
AGE	София	жк. Лагера ул. "Баба Илийца" 2	9549673 543179	25	Celeron 466/ 64MB RAM Voodoo3/ 17" Hansol	1лв. 5лв.HT	БАР, климатик, Инт., нон-стоп
Club WWW	София	ул "Черковна" 61, ул. Оборище срещу ДСК	088/372638	13	Celeron 400 64MB RAM TNT2-32MB/17" Monitor	1лв Ga. 2лв Int.	бар, климатик, Инт., нон-стоп
Cyber Zone	София	ул. "Раковски" 149	9866681; 088/662125	7	Pentium III 700 64MB RAM GeForce 2 SONY 19"	1,3лв. 5лв.HT	Headoff Direct!
Diablo	София	бул "Христо Ботев" 46	9867471	18	PIII 650 Mhz, 128 MB RAM, GeForce 32 MB DDR	1,1лв.	Headoff Direct!
Fun Club	София		707369	8	Celeron 300 64MB RAM TNT2 17" CTX	1лв. 5лв. HT	Headoff Direct!
Headoff Gaming Club	София	ул. "Стефан Караджа" 7 Б	9875408 088/231705	20	Duron 700 128MB RAM Voodoo 3 17" Monitor	1,2лв	Headoff Direct!
PC Mania Club	София	ул. "Люлин планина" 16	513608	12	PII 400 64MB RAM TNT2 17" Monitor	0,9лв.	Headoff Direct!
"Виртуален свят"	Бургас	ул. "Вардар" 1		84	Celeron 460/ 64MB RAM Voodoo 3/ 19" Hansol	1лв.	Headoff Direct!
Корубата	Бургас	жк Славейков, бл 59/60		40	Celeron 460/ 64MB RAM Voodoo 3/ 19" Hansol	1лв.	Headoff Direct!
ZOOM	Варна	ул. "Опълченска" N20	052/691361	13	8бр. PII 350 64MB RAM Banshee/17" + 5 Internet	1,2лв G 1,5лв I	бар, климатик, Инт.,
STYLE.NET	Асенов-град	ул. "Цар Иван Асен" N34	0331/21229	20	PII-466/ 64MB RAM/ Voodoo3-2000/17" KFC	1лв. 0,5 HT	бар, климатик, Инт., нон-стоп
Киберия	Разград	ул. "Венелин" N24	084/21596 084/35048	8	Celeron 466/ 64MB RAM/ Riva TNT2/ 17" Monitors	1 игри 2 Инт.	бар, нон-стоп, Интернет, **VIP**

НОВИНИ

EVIL DEAD - DEMO DEAD

Ако с трънка очаквате демото на хорър-приключението Evil Dead, което обещава да възроди на компютърния екран позабравената класика сред филмите на ужасите, ще останете разочаровани. От THQ явно са решили, че притежателите на PC могат да минат и без демонстрация на тази игра. Самата фирма ще изпраща такава само на фенове, които изрично поискат такова, при това демото ще е неофициално. Причината - авторите смятат да смогнат в иначе почти просрочения срок до официалната дата на излизане, жертвайки ресурси в името на PS версията, която да задоволи доста по-жадните за такъв род забавления конзолни играчи.

ГРЕШКИ В RUNE

Rune е на пазара и всички фенове на екшън-приключенията трескаво играят този невероятен хит... за да открият редица грешки в игровите карти. По информация на фенсайта runenews.com в множество карти има възможности играчът да попадне в такива, ситуации, от които няма измъкване, освен поредното зареждане на (евентуално) записана игра. Във връзка с това, авторите обявиха публично кода за преминаване през стени - натиснете '~' и след това напишете "ghost" и ще можете да се спасите от неприятния факт да бъдете прецакани от авторите на играта. Естествено, всичко това ще бъде поправено с първия patch, съдържащ още карти и екстри за мултиплеър, който ще е достъпен през следващия месец.

НОВ САЙТ; EMPEROR: BATTLE FOR DUNE

Westwood Studios вече са готови с интериора на официалния си сайт за новата триизмерна реалновремева стратегия Emperor: Battle for Dune (Dune 3). Информация за играта и игровия свят, създаден от автора на знаменитата фантастична поредица, картинки, форум и какви ли не налични екстри - убедете се сами...
http://www.westwood.com/games/emperor/index.html

1С ОБЯВИХА JAZZ AND FAUST

Руската фирма-разпространител 1С обяви новата си приключенска игра, наречена Jazz and Faust. Тя ще съдържа статични декори и рендирани персонажи по технология, наподобяваща тази на играта Arcatera, и ще се появи на пазара през есента на идната година.

FREELOADER ПРЕДЛАГА КОМЕРСИАЛНА MUD-ИГРА

Сайтът Freeloader.com, който предлага безплатни игри срещу безполезни и тягостни действия като гледане на реклами и попълване на анкети, обяви, че предлага на своя сайт и текстовата онлайн ролева игра (MUD) Cosrin, част от игровия канал на America On-Line. Играта идва с пълна документация и карти на игровия свят. Ако желаете да видите как изглежда един комерсиален MUD с голяма игрова база, и при това да го спорите безплатно, посетете този рекламен сайт.
http://www.freeloader.com

DEUS EX СПЕЧЕЛИ НАГРАДА ОТ BAFTA

И тази година водещата британска организация за номиниране и награждаване на най-добрите постижения в областта на киното, телевизията и интерактивните развлечения, раздаде своите награди. Сред PC игрите за заглавие на годината бе избрана играта Deus Ex - екшън/приключение с ролеви елементи, създадена от Ion Storm.

PANDORA'S BOX ИЗЛИЗА В GOTY ВАРИАНТ

"Игра на годината" - тази титла започна все повече да измества познатите "Елитно издание", "Специално издание" и "Колекционно издание" добавки към класическите заглавия на игрите, които фирмите преиздават с цел да спечелят още някой долар. Така и Microsoft се нареди на опашката с Pandora's Box: GOTY. Това е новото издание на колекция от над 400 пъзела и логически задачи, които се решават за около 15 до 60 минути, издадени от автора на оригиналната игра Tetris. На практика играта трудно може да заслужи цената си от 50 долара, а в специалното издание тя клони към 70, така че внимавайте - не всичко що блести е злато, не всичко що е "игра на годината" е това, което е.

Pandora's Box: Game Of The Year ще излезе идния месец в търсене на нови жертви сред любителите на разнообразни и необременяващи игри.

US ВОЕННИ ПРИЗНАХА ПОЛЗАТА ОТ КОМПЮТЪРНИТЕ ИГРИ

След успеха на тактическия екшън на Novalogic Delta Force като военен симулатор за обучение на американските войници, игрите започнаха все повече да получават признанието на военните. По скорошно изявление на американския генерал Джеймс Л. Джеймс, видеоигрите все повече придобиват нужната мощ и реализъм да представят бойната акция в точни детайли така, както е необходимо не само на обикновения играч, но и за специалните нужди на милитаризираните части. Игри като Delta Force и Sperhead на Zombie Studios се използват ще се използват за подобни цели и за в бъдеще.

Z2 ПРЕИМЕНУВАНА

Ветераните Bitmap Brothers бяха принудени да променят името на продължението на своята стратегическа игра Z, което, както си му е реда, трябваше да се нарича Z2. Поради проблеми с запазените марки на германски автомобилен завод, чието име не бе оповестено, който е запазил като търговска марка името "Z3", на разработчиците им се наложи да се разделят с хубавото име. Новото име на играта е Z: Steel Soldiers, и ще се появи на пазара през пролетта на идната година.

GORE - ДЕМО ДО МЕСЕЦ

Кръв, кръв, кръв - това е основната съставка на добрия триизмерен екшън. Фирмата 4D Rulers обяви, че демото на играта Gore (анг. "кръв") ще излезе до края на месеца. То ще включва три зони, три игрови класа с уникални възможности, и 7 оръжия. Картинките, които фирмата е пуснала в интернет, изглеждат обещаващо и е възможно да имаме нов малък хит през ноември в този наглед попрепълнен жанр.

DOOM III ЩЕ Е (ПОЧТИ) ИЗЦЯЛО ПРЕНАПИСАНА

От iD Software изтече малко информация относно разработката на новата модификация на Quake III енджина, който ще бъде използван в играта Doom III. По данни на програмиста Дим Доуз графичната платформа ще бъде изцяло преработена, като само някои елементи ще бъдат взаимствани наготово от Q3A. Така например кода за рендиране на триизмерните обекти и сенките, както и целия игрови код в момента се изработва изцяло наново, а програмата за анимиране ще използва нов математически модел. В момента енджинът се тества с интерфейса и готовите карти на Q3A, но това ще бъде променено моментално, щом разширението Team Arena намери път към пазара в началото на идната година. Евентуална промяна ще претърпи и кода за игра по Интернет.

СЛУХ: SEGA СЕ ОБЕДИНЯВА С NINTENDO

По неофициалните канали из мрежата вече се носят слухове относно сливането между два от големите гиганти в производството на конзоли и комзолни игри - Sega и Nintendo. Целта на обединението на двете фирми е да да се преборят с пазарното господство на Sega,. Слуховете за подобен "удар" срещу производителите на Playstation идва в момент, в който Sega продължава да губи финансови средства и конзолата Dreamcast определено попада под сянката на новата PS2 конзола. От друга страна Nintendo ще получи развитата Интернет мрежа от сървър на Sega, което ще позволи по-бързо и сигурно добавяне на он-лайн игра в бъдещите конзоли на японския гигант.

GOD ИЗДАВА ДВЕ НОВИ МАЛКИ ИГРИ

Gathering of Developers завършиха още два продукта, които ще се появят на пазара през този месец. След като фирмата издаде Blair Witch Vol.1, Rune и 4x4 EVO, на ред са няколко нови малки игри, които едва ли ще влязат в каквато и да е класация. Става дума за сноуборд екшъна Soul Ride и тематичен флипер, вдъхновен от играта KISS, наречен KISS Pinball. И двете игри влизат в графата "нискобюджетни игри" и ще се продават срещу 30 долара.

НОВА ИГРА: IRON DIGNITY

Фирмата Topware обяви новата си тактическа екшън игра, която ще се появи на пазара през пролетта на идната година - Iron Dignity. В едно мрачно бъдеще, където атомната война е ежедневие, тежки бойни танкове се сражават из останките от миналото, напомнящи за мир и спокойствие. Навместо това, като предводител на елитен отряд, който има сериозен противник и големи проблеми на бойното поле, трябва да поведете 15 бойни машини в сблъсък, типичен за игрите от този род. Нищо необичайно не ни очаква в Iron Dignity, освен засилени

те тактически елементи включващи управлението на до 15 танка едновременно, и обещаваната интуитивна камера. Приятна изненада ще са въздушните единици, които ще се управляват по аналогичен начин на наземните. Отново красива графика и приятен техно-звук ни очаква и, както си му е реда, засилен мултиплеър.

RED ALERT 2 ПРОДАДЕ 1 МИЛИОН КОПИЯ

Мина една седмица откакто Red Alert 2 се появи по магазините, а от Electronic Arts заявиха, че са продали на дистрибуторите над ЕДИН МИЛИОН КОПИЯ на играта. Естествено, данните не отговарят на реалните продажби, а единствено на реализираните такива до първостепенни дистрибутори, което означава единствено, че интереса към играта е повече от сензационен. Не бъдете учудени, ако Red Alerm 2 догони бързо Diablo по продажби.

CONQUEST: FRONTIER WARS ПРЕКРАТЕНА!

Лоши новини от Microsoft - след като с месеци фирмата даваше надежди на хилядите фенове на космически стратегии, от рендмъндския гигант изтече новината, че работата над стратегията Conquest: Frontier Wars е прекратена, при това месеци преди играта да се появи на пазара. Причина за подобен ход е явно липсата на големи печалби в този жанр, независимо от верните фенове, които в случая са сериозно разочаровани. Digital Anvil, които работиха над Conquest сега прехвърлят всичките си ресурси над очаквания мегахит Freelancer и играта Loose Cannon.

MATTEL INTERACTIVE НАМИРА НОВ ДОМ

След като Mattel ликвидира своя отдел за компютърни игри Mattel Interactive, стана ясно че фирмата, както и всички притежавани дъщерни компании като SSI, Mindscape и Learning Company, ще премине в собственост на лосанжелеската Gores Tech. След като Mattel хвърли луди пари за да се сдобие с тези компании и лицензи върху известни марки като MYST и Carmen San Diego, фирмата така и не успя да се справи с огромните загуби, които бяха натрупани въз основа на неправилни фирмени решения. Gores Tech, които притежават над 20 компании в областта на информационните технологии, обещават да извършат преорганизация и ще запазят и издадат продуктите които разработчиците подготвят, сред които е и Pools of Radiance II, хита, който подготвят от SSI, и realMYST, амбициозния триизмерен проект на Cyan

Интересното е, че Mattel ще продължат да издават компютърни игри, но единствено базирани на техни марки, сред които фамозната Barbie с нейните инкарнации на компютърния екран.

SEA DOGS ГОТОВА!

Още една игра е готова и ще излезе този месец - става дума за Sea Dogs на Bethesda, една пиратска игра, смесица между симулация и ролева игра. За разлика от предишните предимни неуспешни опити в тази насока, Sea Dogs ще има силен сюжет, разнообразни мисии, четири държави, за които да грабите и търгувате, силен стратегически елемент и прекрасна графика, а това изчерва комай всичко, което можем да очакваме от една "пиратска" игра. Очакванията са Sea Dogs да се появи по магазините в началото на декември.

BATTLE ISLE: THE ANDOSIA WAR ГОТОВА!

Battle Isle: The Andosia War е вече готова и към края на месеца ще може да я закупите от сайта на производителите и разработчиците Cauldron. Новата игра от стратегическата поредица Battle Isle ще се разпространява изключително само по Интернет и ще води играчите на планетата Хромос, където се води Андосийската Война. Цената на играта ще бъде 49.99 долара.

TECHNOMAGE: САМО В ГЕРМАНИЯ... ЗАСЕГА!

Създателите на Anno 1602 SunFlowers обявиха, че немската версия на техния екшън Technomage е готова и ще се появи в Германия на 24-ти ноември. Играта предлага перспектива от птичи поглед, осем свята с разнообразна графика, босове, над 50 персонажа, куп куестове и най-различни дреболии които правят играта доста интересна. Английската версия се готви за издаване през Март 2001 година.

SIEGE OF AVALON ИЗЛИЗА С ТРЕТИ ЕПИЗОД

Digital Tome, създателите на първия ролеви сериал за компютър, издадоха трети епизод на играта Siege of Avalon. Този епизод, за разлика от втория, е задължителен на развитието на сюжета, и предлага средновековна атмосфера, три игрови класа, куп бойни техники за изучаване и добър сюжет, който играчите да следват. Цената на третия епизод е 9.95 долара. За повече информация посетете сайта на фирмата:
http://www.siege-of-avalon.com

LASER ARENA - ЛАЗЕРИ И СРАМ!

Дизайнерското студио 2015, създало успешното допълнение към играта Sin, издаде нова игра, наречена Laser Arena. Става дума за вариация на популярната на Запад тренировъчна игра, изпълнена в компютърен вариант с минимално усърдие от страна на създателите на играта. Най-сензационното в Laser Arena е, че тя използва модифициран QUAKE 1 енджин, който в момента е повече от анахронизъм, покрит с праха на повече от 3 години. Независимо от това обаче, авторите се надяват да спечелят достатъчно, за да могат да предложат и QUAKE III Вариант, след като в момента използват последния за екшън заглавие под егидата на Electronic Arts.
http://www.trainwreckstudios.com/

CALL TO POWER 2 ДО МЕСЕЦ НА ПАЗАРА

Activision са готови с новото предизвикателство към стратезите по целия свят - Civilization: Call to Power II е завършена и през следващата седмица ще се появи на пазара. Новата версия включва сериозно разширена дипломатическа система, развит модел на битките, повишена роля на търговията и много допълнителни екстри, които да заслужат двойката в името на играта.

SIMON THE SORCERER ГОТОВА!!!

Simon the Sorcerer 3D вече е готова, по информация от създателите ѝ от Headfirst. Фирмата разпространител на това очаквано приключение е Hasbro, от която се очаква да извърши допълнителен тест и до края на месеца или началото на декември, Simon 3D ще е на пазара.

DIRECTX 8.0 - ВЕЧЕ В ИНТЕРНЕТ!

Точно така, задължителната за всяко Win-базирано човешко същество DirectX е вече в Интернет и ако не се намира на вашия компютър, ще го намерите в Интернет, или на диска към списанието.
http://download.microsoft.com/download/winme/Update/8.0/WinMe/EN-US/DX80eng.exe

KINGDOM UNDER FIRE ИДВА НА 1-ВИ ДЕКЕМВРИ

Gathering of Developers пусна новината, че корейския хит Kingdom Under Fire ще се появи на пазара на 1-ви декември тази година. Създавана от Phantagram, Kingdom Under Fire се очаква да постави ново измерение в загиващия под напора на модерните технологии жанр на двуизмерните стратегически игри в реално време, с надеждата да се представи като "фентъзи Starcraft" в очите на заклетите фенове на жанра. Откъм техническите данни е добре да се отбележат ролевите елементи в сериозната кампания, твърдият мултиплеър и над 70-те единици, анимирани с повече от 120,000 кадъра.

NETSCAPE 6.0 Е ЗАВЪРШЕНА

Netscape Communications най-сетне успяха да изкарат на пазара новата, шеста подред версия на своя браузер Netscape 6.0. Фирмата, която някога притежаваше 90 процента от този силно конкурентен пазар изпадна в сериозна криза, която се задълбочава и в момента, като шестата версия е опит Netscape да си стъпят на краката. Новата версия предлага комбинирана среда от браузер, електронна поща и интернет съобщения, която използва осъвременен интерфейс, който може да променя външния си облик с най-различни skin-ове, от които в дистрибутива са добавени около 50. Браузерът идва и с програма за запазване и съхраняване на паролите на сайтовете, които посещавате.
http://home.netscape.com/download/index.htm

G800 ПРЕЗ ДЕКЕМВРИ?

Много е вероятно скоро и Matrox да представят нов продукт, като първите образци се очакват още на Comdex. За съжаление малко се знае за характеристиките на бъдещия чип, но вероятно ще се предлагат и карти с по два чипа.

Voodoo5 6000?

Като че ли ускорителят най-сетне ще се появи и то на доста по-ниска цена от първоначално обявената - 350-400$. Вероятно ще се предлагат и комплекти Voodoo5 6000 плюс 3D очила за 450$.

Колкото до Rampage - нищо не е сигурно. Според някои слухове чипът ще дебютира на Comdex (поне като beta продукт), според други това ще стане едва след месеци. До няколко дни очакваме и официална информация по въпроса.

ДВУПРОЦЕСОРНО ДЪНО ОТ ASUS

Фирмата подготвя high-end Socket-370 решение, базирано на VIA Apollo Pro133A. Наименованието му вероятно ще бъде CUV4X-DLS, а премиерата - на предстоящия COMDEX. Платката ще разполага двуканален Ultra160 SCSI контролер на Symbios и мрежов адаптер Intel 82559. Включена е и поддръжка на ATA/100. Чуха се и слухове за още едно дъно от ASUS - CUV266, използващо VIA Apollo Pro266 и включващо поддръжка на нашумялата напоследък DDR SDRAM.

GeForce2 Ultra ОТ Canopus

Canopus са фирма, известна с нестандартните си и ефективни решения по отношение на графичните карти. Новият им продукт, SPECTRA 8800, не прави изключение. Графичното ядро работи на нормалните за GeForce2 Ultra 250MHz, но използваната памет достига 500MHz!, което е 40MHz над стандарта. Охлаждането на ускорителя също е много добро. Цената обаче е малко висока - 580$ в Япония.

НОВА ЗАПИСВАЧКА ОТ TEAC

Устройството е съвместимо с IEEE 1394 (Firewire), може да записва с 12кратна скорост, да презаписва с 10x и да чете с 32x. Буферът му за данни е 4MB, което е доста полезно. Времето за достъп е 85ms. Освен това записвачката поддържа технологията BurnProof, която предпазва от досадните и доста неприятни "buffer overrun" грешки.

Chappy
SaintP

ВъпроСчеТо на РаботИЛничкаТА

В момента работилничката ми прилича на една малка хартиена Венеция. Не знам, какъв беше този щурм, но толкова писма и e-mail-и досега не бяхме получавали. Радваме се, че толкова много наши читатели са успели да решат тази загадка - това още веднъж доказва качествата на нашата аудитория. Този път тегленето на жребия се проведе при доста екстремални условия, но в крайна сметка Фортуна се усмихна само на един и той се казва Веселин Костадинов (Faso) от Бургас. Ами какво да се прави - на някои хора просто им върви. А сега гответе се за новата загадка. Наградата за нея е ... твърда. Става дума за едно мъничко и много симпатично 64MB DIMM-че с PC 133 памет. Надявам се да сме възбудили любопитството ви.

Но първо отговора на предишната загадка. И така германеца живее в четвъртата зелена къща, отглежда рибки и пие кафе. Във втората (синя) пък се е настанил датчанин и смуче чай. Брей колко кратко се получи...

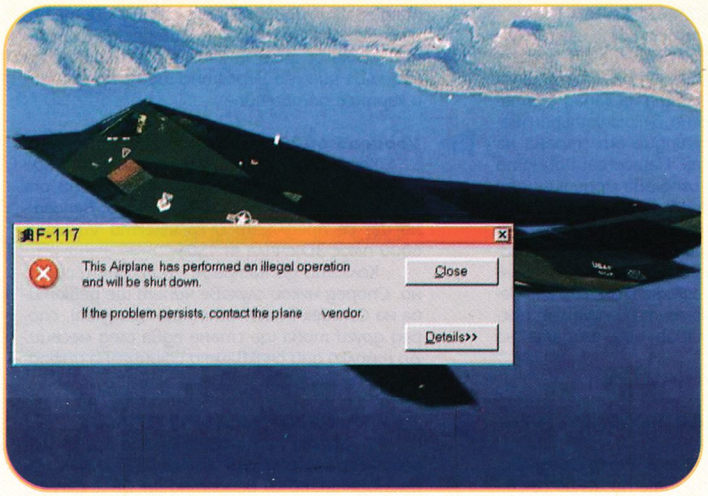
А ето я и новата загадка, която е взета от фолклора на Нова Гвинея. Започваме.

Някои от папуаските племена не познават парите. Което поставя бартера като основна система за обмяна на ценности. При това между всеки две стоки е имало фиксиран обменен курс. Така например знаем, че 1 лък и 1 стрела се разменят за едно копие; 1 лък се разменя за 1 нож и 1 стрела; 2 копия се сменят за три ножа. Колко стрели трябва да се дадат срещу един лък.

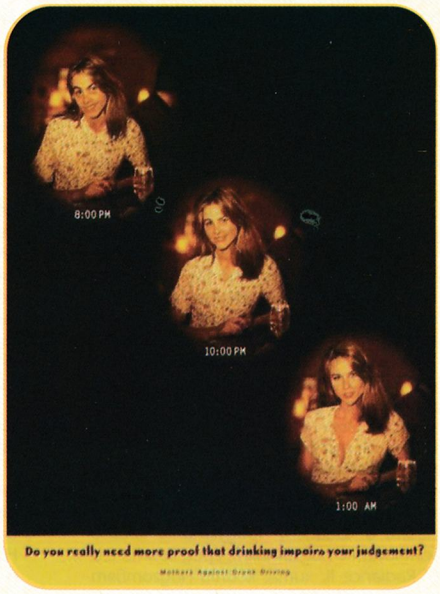
Ами това е всичко от нас засега. Отговорите пращайте до 13 декември на адреса на редакцията София 1000, ул. "Ген. Гурко" N34 вх.2 ет.2 или по електронната ни поща - workshop@netbg.com . Желаем ви успех, благоденствие, много фрагове и ...

Какво казвате? Нещо за втора награда ли? Да, за малко щях да забравя. Тези които са нямали късмет да не се отчайват. Техните имена се пазят в нашите регистри и ако успеят да отговорят на шест поредни загадки ще участват в утешителни томболи с награда едногодишен абонамент за нашето списание. С диск, естествено. Ами това е. Очаквайте следващия ни брой, където сме ви подготвили една маалка изненада.

Пращайте отговорите си на адрес: ***София 1000, ул. „Гурко" 34, вх.2,ет.2 „за редакцията на сп. Gamers' WorkShop"***
или на електронна поща: workshop@netbg.com. **Краен срок за подаване на решения: 10 октомври за писма и 12-ти за e-mail-и**

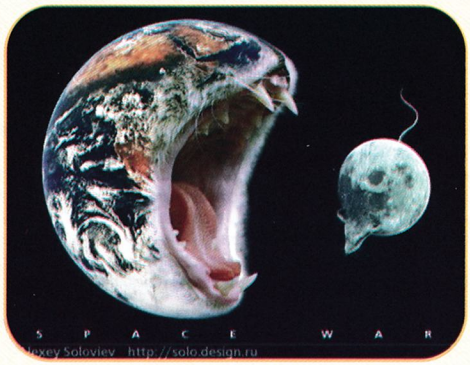


ВНИМАНИЕ! Този самолет извъши непозолена операция и ще бъде приземен. Ако проблемите продължават моля свържете се с производителя.



И все още ли си мислите, че бирата не влияе на вашето възприятие...

Внимание, неандерталци зад клавиатурата
В дясно: Разни хора, разни идеали...



Умеете ли да оцелявате в гората?

Компютрите *отдалечават човека от природата. Това е едно от твърденията, с които няма как да не се съгласите. Замисляли ли сте се, от колко време не сте излизали сред природата просто да се разхождате и да се разминавате по разните му там тесни горски пътеки с други любители на екскурзиите из планината. Но дали всичко е толкова безопасно, колкото изглежда. Дали в храстите не дебна вашата гибел? Дали дърветата не са готови да ви грабнат с клоните си и да ви запокитят в техните плашещи дънери. Може би за обикновените хора тези екзистенциални въпроси не са от голямо значение - те имат своите защити срещу опасностите в гората. Но ние сме играчи - деградирали, загубили всички присъщи на човешкия род устойчивости (освен може би срещу радиация - ползвателите на ProView ще могат да ме разберат, да знам, не винаги е приятно да светиш през нощта в зелено). И така, дали разходката сред природата може да се окаже Game Over или едно приятно прекарване - това е въпросът, на който ще се опитаме да отговорим на следващата страница. Ще се опитаме да разиграем една съвсем стандартна ситуация - отиване на пикник. Надявам се вече стискате наточените до краен предел моливи, химикали, писалки и прочие пишещи принадлежности, защото теста започва. При това със страшна сила.*

1. Точно след 5 минути трябва да излезете, за да сте навреме за срещата. За съжаление представа си нямате, дали имате готов багаж. Проверявате ситуацията

А) Ей братче, аз вчера така се отплеснах с тоя Heroes, че съвсем забравих, за този пикник. Взимам мрежови кабел и 2 литра Кока Кола, ако отново решим да осъмнем над Heroes-а. За друго нямам време

Б) Всичко е грижливо подготвено. Изваждам от мешката узито на татко и прокарвам пръсти още веднъж по дулото му. Този път ТЕ не могат да ме изненадат.

В) Майка ми е подготвила всичко и го е сложила в коридора. Малко в повечко ми се вижда багажа, но втори чифт обувки, допълнителен кат панталони

Г) Поглеждам моят GSM с GPS и IRDIUM и се усмихвам доволно. Опаковам си мини лаптоп-а и съм готов за тръгване. Нищо не може да ни спре.

Д) Намятам нещо по-топло, взимам компаса и одеало. Всичко останало другите ще го вземат, няма да се мъча излишно.

2. Вече сте в планината. Тръгвате по някаква пътека и след известно време установявате, че вече никой не знае къде сте и (още по-важно) накъде отивате. По всичко си личи, че сте се изгубили.

А) Ами то не че има голямо значение, важното е Heroes-а да върви. То и аз така си мислех веднъж, че съм се изгубил с героя си, ама намерих телепорт и всичко се оправи. Все пак ако много се закучи положението, ще почна да развивам кълбото кабел,така че да не се въртим непрекъснато в кръг.

Б) Явно ТЕ се опитват да ни объркат и разделят. Ще организирам защитата. Свикваме военен съвет и разпределяме постове. За всеки случай поотпускам малко мешката.

В) Притеснявам се адски много. Със сигурност ще ни се случи нещо много лошо. Тя мама ме предупреждаваше да вървим единствено по пътеки с означения.

Г) Няма никакъв проблем. Пускам аварийното осветление и чрез GPS-а установяваме точното си положение. Включвам се в Интернет и пускам карта на местността. Намираме най-близкото място, където има ток, за да заредя батериите на апаратурата.

Д) Оглеждам дърветата за резки, които да указват, къде точно се намираме. Естествено, при условие, че всичко останали нищо не могат да направят.

3. Наклали сте лагерен огън. Абсолютно тъмно е. Мистериозни звуци смущават иначе безгрижния ви разговор. Изведнъж той приключва, когато някой от компанията изпищява, че е видял две очи, които са гледали иззад близкото дърво. Вие действате моментално

А) Разтроявам мрежовия кабел, закрепям по един камък на всеки от краищата и го мятам към дървото. Така де, Heroes-а може да почака малко - по-добре да се отървем от гадината. Надявам се да ме огрее luck или morale преди следващия ход.

Б) Ако досега таях някаква надежда, че ТЕ няма да се появят, тя моментално се изпарява. Хващам косата на най-близкия ми познат и натирвам лицето му в пръстта. Така е в безопасност. Мятам димна граната по посока на ОНОВА дърво, превъртам се към близкия храсталак и вадя узито. Кръв ще се лее!

В) Панически търся някъде, където да се скрие от кръвожадното съкровище. Не знам какво да правя! Ако мама беше там, щях да се скрия зад нея. Тя може да се оправя с всякакви зверове - щом и с учителката по математика се разбра...

Г) Пускам инфрачервен скан на района. Ако наистина нещо ни заплашва ще пусна SOS съобщение на момчетата

Д) Спокойно продължавам да си говоря. Ако нещо се случи, има достатъчно перковци в групичката, които ще тръгнат да спасяват останалите. Е, за всеки случай си приготвям водното пистолетче.

4. На брега на една река сте. От другата страна ви очаква една прекрасна поляна, която е огрята от слънчеви лъчи. За съжаление няма мост, по който да минете

А) Хей, този мрежови кабел е адски полезен. Правим нещо като кукичка и го мятам към отсрещното дърво. Вече си имаме връзка между двата бряга.

Б) Първо трябва да се провери, дали няма някаква засада. Тъй като групата е изгубена без мен, хващам най-близко стоящия до мен и го хвърлям във водата. Ако не умре веднага, проверяваме колко е дълбока и преджавпаме.

В) Започвам неконтролируемо да си гриза ноктите. От мальк имам страх от течащи води. Някой ще трябва да ме гушне и да ме прекара от другата страна на реката.

Г) Пускам проба във водата, за да се установи нейната дълбочина. Ако не е достатъчно дълбока - преминаваме. Ако ли не - пускам AutoCad-а, за да проектираме мост, който да ни свърши работа

Д) Предлагам да си направим сал и докато останалите се трудят се излягам на брега и гледам.

5. Вървите из гората, когато усещате, че затъвате в тресавище. Вече чувате първите отчаяни писъци.

А) Без ни най-малко да се паникьосвам се опитвам да закача мрежовия кабел някъде.

Б) Това е краят. Усещах го много отдавна. ТЕ ще победят. Вадя узито и почвам да стрелям безразборно във въздуха

В) Включвам се към отчаяните вопли колкото ми глас държи

Г) Извиквам по GSM-а "Houston, we have a problem" и се опитвам да извадя лаптоп-а, за да се консултирам с някоя Интернет страница, какво трябва да правя при такава ситуация

Д) Опитвам се да използвам някой от останалите за опора, така че да се измъкна от блатото. След това мога и да помогна на някого.

Ако имате повече от 3 отговора А

Та вие сте един вид Архангел. На Heroes имам предвид. Дори ако не играхте 18 часа на ден на тази игра, бихте могли да се превърнете в един почти пълноценен член на обществото. В екстремални ситуации се оправяте това, а във вашия случай това означава почти всичко -

Ако имате повече от 3 отговора Б

Здравей, о, смъртни. НИЕ сме тук. Муахахаха. Ей, ама къде избяга. Тамън щяхме да ти кажем, че си от онези параноични типове, които мрат някаква опасност да ги дебне отвсякъде и да се чувстват заплашени. Знам, знам - и аз да съм играл толкова Alien vs. Predator и да съм гледал 118 пъти филма, и аз щях така да се чувствам. Макар че, правичката да ти кажа, не бих тръгнал да се разхождам из гората в твоето състояние. А, виждам се връщаш. Какво е това, което носиш със себе си? Аааааааааргх

Ако имате повече от 3 отговора В

Пъзелите, сигурно са вашето любимо занимание - никой не те стреля, няма насилие, няма напрежение. Още по-малко страшни ситуации. Това сте и вие - пъзльо! В гората трябва да ходите само с двама придружители на 18 години и две опаковки памперси.

Ако имате повече от 3 отговора Г

Лесно е да имаш Pentium III-800, 512MB RAM и GeForce 2 ULTRA 64MB GTS, когато вашите стигат до работата с персоналните си хеликоптери. Това не прави от вас играчи. Още пък по-малко, човек пригоден да се справя с неволите в гората. Защото там няма Ctrl-Z и армия бодигарди, които да смелят тези, които ви притесняват. Виж, като измислят антигравитацията, може и да успеете да се оправите в дивите лесове.

Ако имате повече от 3 отговора Д

Хитър, изобретателен и много, ама много мързелив. В гората се чувствате добре само в компания от работоспособни и трудолюбиви индивиди.

SACRIFICE

ПРОИЗВОДИТЕЛ: Shiny **ИНТЕРНЕТ:** www.sacrifice.net **МИН. КОНФИГУРАЦИЯ:** Celeron 400, 96MB RAM, 16MB Video

100 ОБЩА

АВТОР: Freeman

SACRIFICE

Най-добрата игра, която някога съм играл!...

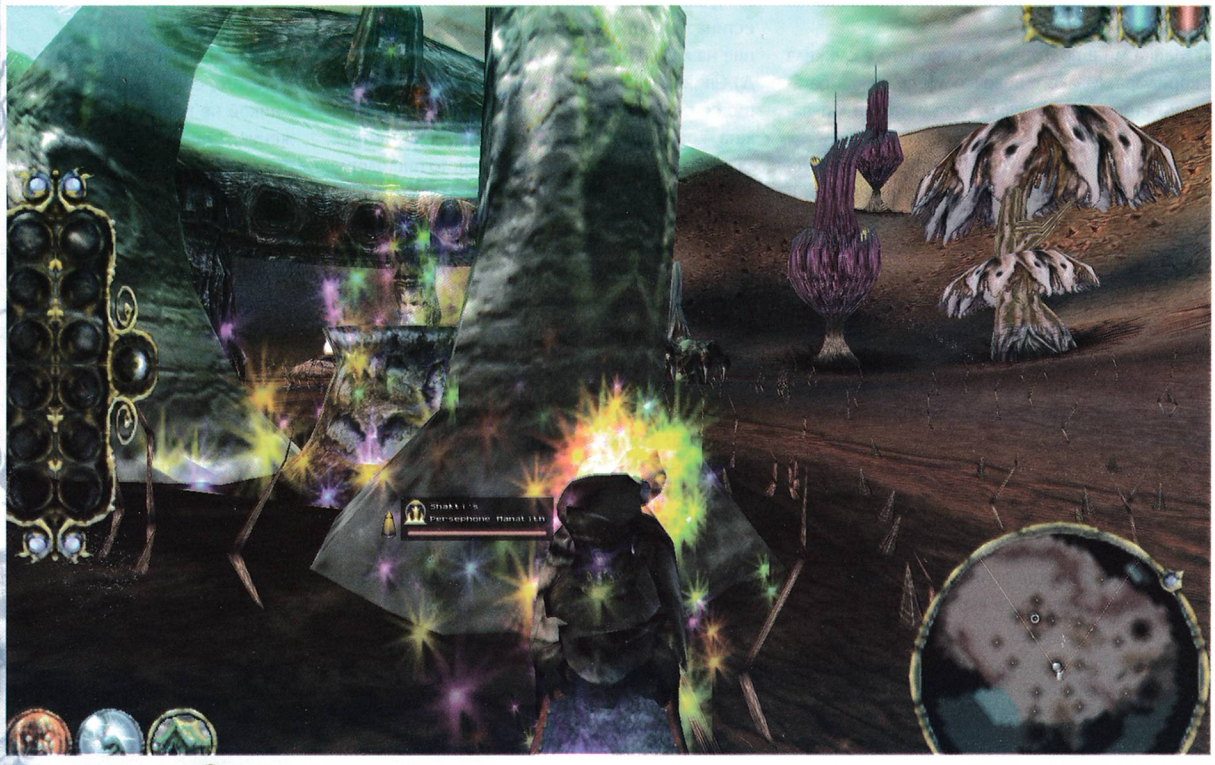
... Просто не зная какво повече да кажа. Наистина. Никога преди не съм влагал толкова чувство в този израз, говорейки за игра. Моля ви да ми повярвате. И никога преди не ме е било толкова страх от предизвикателството на облещената срещу ми празнота на Word-овската страница. Да, признавам, страхувам се да пиша...

Винаги съм смятал, че думите са свещен дар. Отнасял съм се към тях с огромно уважение през целия си съзнателен живот. Обичам ги! Най-вече начина, по който се свързват и превръщат в изречения. И вярвам, че тези изречения трябва да звучат красиво. Да излъчват красотата. И елегантност. И сила. И дух. Да достигат душата, да вълнуват... Прекланял съм се пред всеки, владеещ изкуството да твори красота с думите. Вълшебно е. Да видиш как някой е допрял до думата дума и да осъзнаеш, че се взираш в съвършенството. Да се дрогираш от изяществото на фраза, целуваща друга фраза и да заложиш живота си зад убеждението, че няма по-прекрасен флирт от този. Малцина са, които го постигат. Писането е като редене на пъзел с няколко комплекта - в купчината със сегменти има много с еднаква форма, но всички са оцветени различно. Да подредиш пъзела брилянтно, да изобразиш картината, която искаш в пълната й прелест, да я направиш неповторима и сияеща - перфектна, означава на точните места да сложиш точните парчета. И дори да приемем, че съществуват хора, способни на подобен божествен триумф, остава открит въпроса: „Колко красива картина би могъл да сътвори всеки един от тях?" Не е проста работа - да редиш пъзлите на врътлитащите те чувства. Да изковеш малките парченца от звуци - със звуци да изпредеш невидимата плът на една велика емоция...

Е, мили мои приятели... простете, но картината на Sacrifice не е по силите ми. Припомням си всичко, което съм писал, докосвам се, потапям се, задушавам се в извора на вдъхновението, от който винаги съм пиел сили и... напразно. Уви. Разбирам, че най-доброто от себе си вече съм ви го дал - казал съм го и съм го написал за други игри. Да повтарям същите думи, говорейки ви за Sacrifice би било светотатство. Би наранило и дори убило нещо дълбоко в мен - чувството ми за справедливост, онова мъчно за дефиниране вътрешно усещане за правилния порядък на нещата, наричано съвест.

Затова и статията ми ще е кратка (поне за моите стандарти). И, както опитах вече да обясня, не защото е беден умът или ленива ръката ми, не защото не бушуват чувства и не вилнеят трескавите ми, изумени мисли. Не защото няма какво да ви кажа! О, не! А защото всяка моя дума, колкото и величаеща Sacrifice да е, би била обида към тази изключителна игра. Защото всяка моя дума сваля от божествеността й, принизява я до делничната прозаичност на (макар уникален и необикновен, но все пак) обект на рецензентската ми посредственост. Защото всяка моя дума я скверни! Като нечист, мазен отпечатък от демонично докосване върху белоснежната чистота на ангелска непорочност. Защото този път бледни са думите. И бедни на смисъл са. И на красота... Потресен съм, повярвайте! Само съвършени изразни средства биха били в състояние да изразят подобно съвършенство...

Не зная по-съвършена от нирваната на благоговейното мълчание...



Но дългът повелява друго.

RTS?

Може би. Аз бих го нарекъл уникално преживяване, неповторимо приключение... Но, да - някои биха го охарактеризирали като RTS. Само че как да определиш жанровата принадлежност на коя да е игра на Shiny? Earthworm Jim прост аркейден jump 'n run екшън ли беше? Или MDK обикновен third person екшън? Как да нарека тези творци на стандарти - създателите на Sacrifice? Просто гениални? Разбира се, подобен епитет би отразил действителността, но не би предал и частица от преклонението ми пред апотеоза на отприщената творческа вакханалия, зовящ се Sacrifice. И най-вече пред създателите му.

Играта е безпрецедентна като концепция. Във време, когато най-значимите успехи на фирмите се изчерпват с това да изстрелят на пазара по някой що-годе приличен кавър с осъвременена графика, а рецензентите по цял свят цвилят от възторг при всеки, колкото и да е мальк, оригинален детайл от Геймплея, появата на Sacrifice е епохално събитие. Въздействието му е синонимно на културен шок. Единствената игра, на която се сещам да го оприлича, макар и бегло, е Battlezone. Перспективата е аналогична - от трето лице, тук също имате нещо като командир (в случая магьосник), който ръководи останалите, и... толкоз. Дотук с приликите. Оттук насетне Shiny наистина са започнали да творят...

ИСТОРИЯТА!

Намирате се в един невъзможен, фантастичен свят. Приказен е точната дума. Огромна „островна" дантела, тътрузеща се бавно и величествено в космическата бездна. (Неописуемата му прелест ще опитам да опиша по-късно ;-)

Тук властват пет божества: Persephone (на Живота), James (на Земята), Stratos (на Въздуха), Pyro (на Огъня), и Charnel (на Смъртта). Властват, но не единовластват - горест, гризяща умовете и душите им с упорството на денонощен магазин. Или нон-стоп. Все пак в рамките на своите територии те са абсолютни господари. Факт, очевадно нищожен за всеки един от тях - смятащите, че под „свои" най-добре е да се разбира „всички". С една дума: Война! Тя между впрочем продължава от векове. Когато обаче воюват богове, умират смъртни. Догма, чиято ревизия шеметно се задава, ведно с вашата поява на сцената. *Кой сте вие?* Обикновен магьосник, занимаващ се с магьосничество на дребно и научно-изследователска дейност. Последната, изкована изключително от метода на пробите и грешките. И така, ровичкайки из дебрите на магията - самият факт на съществуването ви, в случая, красноречиво говори за изключителния късмет, на който се радвате - ви се удава да призовете едно етерично създание, малко прозрачно импче, което става ваш слуга и гид в окултния занаят. С негова помощ успявате да се възкачите (да преминете през няколко астрални плоскости) на „Божията полянка". Странно място - неутрална територия, където в полукръг - един до друг - са наредени порталите към световете на всеки един от боговете. Място, където те могат безопасно и безпрепятствено да се срещат и да си лафят. Появявайки се там, макар все още да не го знаете, вие необратимо се замесвате в събития, които в последствие ще подложат на съществена преоценка мита за безсмъртието на боговете.

След като получите „божието просветление" под формата на откровена вербовка в пет различни варианта, избирате за покровител онзи бог, който според вас е най-убедителен, скачате в съответния портал и...

ИГРАТА ЗАПОЧВА

Де факто тя е започнала вече. По-точно - би могла да започне. Ако сега ме послушате и когато седнете пред монитора за срещата си с бъдещето на компютърните игри, първо преминете през трите Туториала. Акт на благоразумие, в чиято целесъобразност твърдо вярвам. Там, пъзгайки се кротичко и постепенно потапяйки се все повече в Геймплея - стъпка по стъпка - ще научите всичко, което е нужно да знаете, за да започнете същинската игра...

Но! Преди да продължа нататък и да ви кажа всичко, наистина всичко, за което се сетя, че бихте ме попитали, ще ви помоля да ме изтърпите още съвсем мъничко, за да си изясним нещичко още сега, веднага:

Sacrifice ще получи максимални оценки във всяко едно отношен

ие. Ще допиша статията не за да коментирам силни и слаби страни, не за да правя анализи и разбор, а единствено да ви запозная с играта. Когато ви говоря, например, за Туториала, трябва да разбирате, че него го има и че той е съвършен. Когато стигна до момента да ви кажа нещо и за управлението, трябва да разбирате, че то... да бе, има го - как се сетихте - и при това е съвършено. Независимо, че заради него бях готов да си разбия клавиатурата или главата през първия половин час. Всеки един елемент в тази игра е съвършен! Не бих се съгласил и не бих приел каквито и да е упреци към Sacrifice, каквито и доводи да ми бъдат изтъквани, който и да ме убеждава. Балансът в това заглавие е феноменален. Няма нищо, което да ви издразни до степен да го захвърлите. Малко по-късно разбирате, че всъщност това не е никакъв недостатък, а напротив - най-добрият възможен (с оглед на взаимодействието си с останалите елементи от Геймплея) начин. Тази игра няма недостатъци! Нито един! И да има, отказвам да ги забележа. Да, покъртително наистина, но е факт! В нея нищо не би могло да бъде направено по-добре. Но дори и да можеше, аз никога, НИКОГА не бих го признал.

Ако зная, че ще ми се размине безнаказано, бих убил всеки, понечил да й посегне. Дори и с най-добри намерения. В нея всеки дефект е просто част от съвършенството...

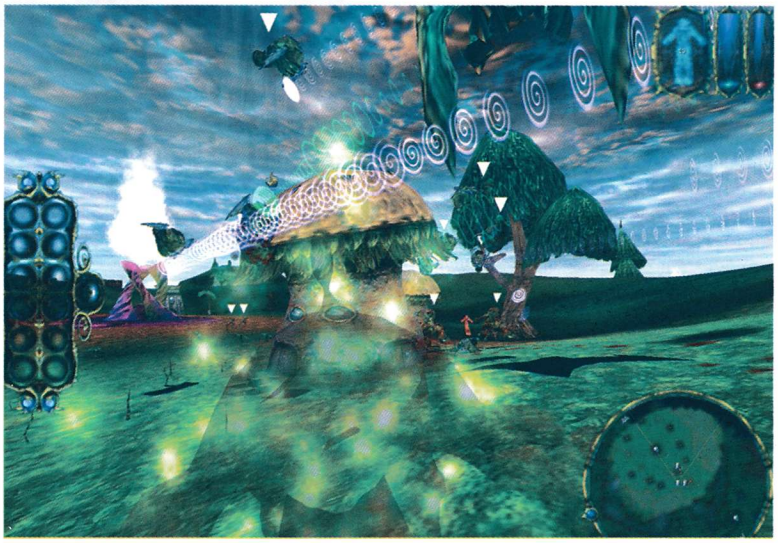
Това е, сега можем да продължим. Надявам се, сте схванали позицията ми от тук насетне ще можем да си говорим само по същество. Та ставаше дума за навлизането ви в дебрите на играта. И за да стане това още по-безболезнено, авторите са се погрижили да ви подават по време на игра достатъчно „хинтове" и подсказки, свързани най-вече с управлението и интерфейса. Така че, в това отношение, не очаквам да срещнете трудности.

Но в какво се изразява това да играеш Sacrifice? Хе, това ще отнеме време и място. Ще се върнем към началото. Както споменах, играта се води 3D екшън-стратегия. За да ме разберете си представете стратегия, която се играе като Third Person. Можеш да управляваш един герой, а всички останали да командваш какво да правят. И идеята е следната:

Първо, Sacrifice не е от типа „батални стратегии" с десетки и стотици юнити. Тук вие сте много повече вътре в действието заради много по-близката перспектива. А и единиците ви са огромни. Както казах, прилича на Battlezone, но няма строене на бази, ъпгрейди и прочие. Тя е максимално „опростена" и „олекотена", за да може в нея с пълна сила да нахлуят динамиката и действието. С оглед на факта, че сте магьосник и главно действащо лице, това, съчетано със споменатата току-що липса на каквито и да е сгради, а също и с логичното съждение, че войските дето ги виждате по скрийншотовете, все отнякъде трябва да са се пръкнали по дяволите, се налага и изводът, че в Sacrifice основният ресурс е маната. Ами да, логично е нали - щом няма откъде другаде да дойдат, значи вашият магьосник създава съществата с магия (което наистина е така). А за това трябва мана (също е вярно)! Както казахме, логично! Но напълно погрешно също така. Защото маната просто не е единствения ресурс в играта. За да е живо, всяко същество има нужда от душа, а именно душите са дефицитът тук. И ако маната наистина е Крайъгълният камък в Sacrifice тъй като, реално, всяко ваше действие извън обикновеното мотаене насам-натам е свързано с някаква магия (и съответно с разход на мана), то душите за вас ще са по-ценни, отколкото е било откриването на Философският камък за древните алхимици.

„Мана под път и над път, но душите драги са кът" - тъй да се каже, разбираш ли?!

И действително, в магичния свят на Sacrifice, магическата енергия (маната) е един неизчерпаем ресурс (съществуват само някои проблеми свързани с добива й, но за това след малко) - из нивата има достатъчно сурови манафонтани, от които може да се черпи. Душите... душите обаче, са точно определена бройка - тези, които имате в резерва си като почвате нивото и тези на врага. Толкова! Едва ли ще има по-удобен момент да ви кажа, че всъщност, голямата интрига, центърът, около който се нагнетява цялото напрежение и се завърта Геймплея е именно борбата за всяка душа. „Една душа", тук не означава просто „една душа повече за вас и една по-малко за врага". „Една душа", тук означава, „едно същество (което ще можете да създадете) повече за вас и едно по-малко за врага". И обратно. Допуснете ли ведньж противникът ви да вземе превес в това отношение ще ви е много мъчно „да се върнете отново в играта". Но да оставим тези неща сега, тях прекрасно ще осмислите и почувствате и сами. Иска ми се „да се върна в статията" с вас самите. Или по-скоро с виртуалното ви превъплъщение. С магьосника. Първо искам да ви кажа, че той е почти безсмъртен и не може да умре по обикновения начин. (Същото важи и за противниковите магьосници, разбира се.) Когато ви „убият" вие просто напускате тленното си тяло и започвате да се реете в етеричното си състояние. Дори и в тази си ефирна форма можете да командвате подчинените си. Но не можете да правите магии. А това вече е проблем. Макар, да не ви е дадена възможността да прилагате каквото и да е пряко силово въздействие върху противникова единица, тоест не можете да отидете и да боднете на някого един тупаник между очите, вие можете да участвате в бойните действия, подкрепяйки войскарите си с магии. Някои от тях (като лекуването и разните му силови щитове) са защитни, други са атакуващи (chain lighting), а има и такива, които и аз не знам как да окатегоризирам точно (вкаменяването за определено време и др.). Заедно с магиите ви е отрязана и възможността да си „съмонвате" (призовавате) животинки, а също така и... СЕГА ВНИМАНИЕ!!!... да обирате душите на загиналите. Ето, че стигнахме и до същината на играта. Ако погледнете едно бойно поле в Sacrifice след някоя особено люта битка ще видите (освен всичко, което така или иначе си го виждате - небе, хълмове, дървета...), трупове. И над



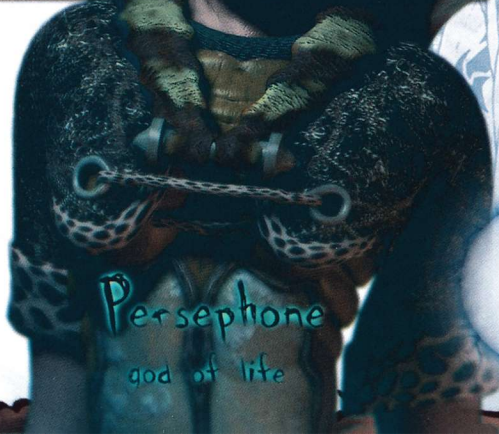
всеки от тях се поклащат ефирни, безсмъртни души. Ако нямате късмет една част от тях (а не дай Боже и всичките) ще са сини, а другите червени. Сините са душите на вашите същества, червените на вражите. Сините можете да си ги приберете обратно в резерва просто като минете покрай тях - така ги обирате. Червените обаче, хм, те... изискват някои по-специални процедури. На помощ призовавате sac-doctors (действие изискващо мана, разбира се, при това доста), които с огромни спринцовки изсмукват есенцията на живота от телата и после триумфално ги помъкват с едно енергийно ласо към Олтара ви, където всяко тяло бива принесено в жертва от групичка танцуващи докторчета, сред много, много болка (и прилежащите й викове, ревове, писъци...) и най-страхотните светлинни ефекти, които съм виждал. В края на тази процедура душата бива пречистена от всякакви такива и прочие тъпотии като лоялност към бившия си работодател и е готова да ви служи. Докато не попадне на вражия Олтар, естествено. Може би вече се досещате, че именно продължителността на цялата тази процедура създава интригата в играта. Докато успеете да повикате докторите (повтарям, че иска много мана) и докато те се размотават, „лошият" магьосник може да си „кастне" един haste (магия за скорост) и тогава ще видите как покрай труповете просто прехвърчава нещо, досущ като надут и пуснат на свобода балон, а червените снопчета „духовна" плячка изчезват, като че ли покосени от невидим комбайн. Освен това, самите доктори са адски кекави, достатъчна е минимална интервенция срещу тях и те захвърлят всичко и се стопяват, оставяйки работата недовършена. Няма да ви обяснявам повече, за да не ви обърках. Само ще ви припомня, че докато е в нематериалния си изглед нито един магьосник не може да прибере душите си от полесражението или пък да вземе чуждите. Вие си правете изводите. Апропо, като стана въпрос... „уПЛЪТняването" ви се осъществява елементарно, но изисква наличие на ваш или поне ничий мана-фонтан (ако наоколо такъв няма ще се наложи да се връщате до най-близкия). Тук отварям скоба - бях казал, че в играта няма сгради. Това е вярно, с едно изключение - над всеки мана-фонтан, посредством магия ще можете да издигате Manalith. Освен, че в близост до него маната ви вече се възстановява доста по-бързичко, ами и врагът не може да го ползва. Не и преди да го разруши. Ако тръгне да го разрушава обаче, ще ви бъде сигнализирано и тогава можете да „кастнете" (ако естествено имате мана - ще ви го повтарям непрекъснато, за да осъзнаете важността й) магията „Teleport" и да се телепортирате там с цялата си войска, смачквайки (дали) натрапника. Ако пък... а-а-а, не, стига - така мога да изпиша още няколко страници. Ще ви оставя сами да усвоите тънкостите. Сега да се върнем към магьосника ви, който още е прозрачен, но поне е край някой от своите Manalih-и. Престоява там няколко секунди и възвръща материалната си форма. Един съвет - старайте се да провеждате битките си в близост до ваш Manalith, а ако ситуацията изисква атакуване на вражите позиции, първо се опитайте да унищожите чуждия и по възможност да вдигнете собствен. Така, ако „убиете" противниковия магьосник, ще го принудите да се разкара доста, докато възвърне пълтността си, а sac-докторите ви през това време ще могат да си свършат работата...

Все пак, ако сте забравили, аз казах, че магьосникът ви е ПОЧТИ безсмъртен. Да победиш който и да е магьосник означава само едно - да плениш душата му. Пътят към това минава през Олтара му. Който е неунищожим, но може да бъде превзет. Това става по специален начин (ще видите сами какъв) и когато се случи той просто губи „Играта". Независимо колко армия е насъбрал. Да, възможни са такива обрати в Sacrifice, но Геймплеят на играта е твърде обхватен, нещата са толкова взаимосвързани, че ще е прекалено да се опитвам да ви кажа всичко сега. Във всеки случай имайте едно на ум и ако нямате възможност да гардирате добре Олтара си, то поне гледайте да разполагате с възможност да „кастнете" един бърз Телепорт. Което,... сещате се разбира се... иска наличие на достатъчно мана, и което най-после ни тласка към...

MANAHOAR-ИТЕ

Ще използвам този тематичен преход, за да приключа с описанието си на самата игра и да се прехвърля към конкретните й елементи, като - докато се спирам на всеки един от тях - ще се опитам да изяснявам и неща, пропуснати в горните редове.

Та, за Manahoar-ите сега. Това са най-симпатичните създания. Те изпълняват



ролята на безкрайно дълги маркучи, през който маната тече от Manalith-ите ви към вас, но визуализацията им на екрана е съвсем различна - представляват малки тумбести същества, с трътлести крачета и огромни глави. Нямат рьце, но имат... уши (И то какви!). Гигантски, постоянно мърдащи слоноподобни уши, над които трепти концентрирана мана. С думи прости те канализират маната през пространството и докато сте до тях вие се зареждате, независимо от отдалечеността ви от първичните източници. И макар да са най-безобидните и милички персонажи, те играят може би най-ключовата роля. Освен това, доставят мана не само на вас. Характерно за съществата тук е, че, като плод на вълшебство, повечето от тях притежават и определени магически способности, които вие можете да активирате. Така например магията на Рейнджърите ви дава прекрасната възможност да скаутвате (разкривате, разузнавате) картата, защото активира магично око, което за определен период от време върши точно това. Някои от съществата ще създават щит около себе си и околните, а ще има дори и такива, които ще предизвикват земетресения. Говорейки за фауната в играта искам да отбележа, че всеки от боговете ви дава достъп до призоваващи магии от различен характер, така че, какви гадини ще можете да материализирате, зависи изцяло от това на кой бог служите. А колкото до тях... Еех, какво да ви кажа за съществата, как да ви ги опиша - вижте снимките. Има ги всякакви - пълзящи, бягащи, подхвъркващи, летящи, бързи, бавни, тромави, слаби, дебели, биещи, мачкащи, стрелящи отблизо и отдалеч... Подходящи за всякакви комбинирани тактики, всяко с бонус срещу друго, всяко имащо своето място в групата ви. Дивно бруталистични! Като оживели кошмари на психично болен. Както винаги, Shiny отново са на последното, най-високо, стъпало от пиедестала на оригиналността. На самия връх. Тук дори и под познатите наименования ще откривате непознати създания. Ей, богоформатни са тия пичове когато трябва да се подходи с фантазия към нещо...

ЪПГРЕЙД? О, НАЙ-ПОСЛЕ! КАКВА РАДОСТ!

Търсили сте си повод да направите мечтания ъпгрейд?! Безумно искате да си стегнете най-сетне бараката?! И да похарчите между 300 и 600 долара?! Е, честито. Най-после доживяхме играта, която смело ще ви заяви, че се нуждае от Гигахерцов процесор, минимум 256Mb RAM и 64Mb 3D ускорител, за да се изкефите на пълното й великолепие. Много съм щастлив, че тази игра е точно Sacrifice. При всяко друго положение бих се разлютил кататонично. Тук поне знаете за какво ще си дадете парите. Обещавам ви, че Sacrifice ще издуе платната на споменатата по-горе

конфигурация до пръсване. В личен план мога да отбележа, че взех мерки и сега единственото, което все още ми липсва е процесора, но скоро и този проблем смятам да отпадне. Иначе на 128Mb RAM, RIVA TNT2 Ultra (32Mb) и Pentium 333 играта вървеше що-годе при средни стойности на графичните характеристики. И дори така, тя беше най-красивото нещо появявало се на екрана ми, а обзалагам се че ще бъде и на вашите. Дори няма да се опитам да я описвам, макар че някъде по-горе се ангажирах. Само ще ви обещая, че такъв детайл и такива текстури няма да сте срещали никъде. Също така и постоянно мене-щи формата си обекти. Последното, лично аз си го обяснявам, с изваждането на полигони при по-голяма натовареност на машината. В менютата можете да зададете до какъв frame rate може да падне играта и когато на екрана (и под капака) стане твърде напечено компютъра почва да вади полигони. Така можете да видите как пред очите ви колоната на Олтара, например, мени дебелината и формата си. НО само не си помислите, че го отчитам като недостатък!? Опазил ме Господ! Ами! Никога.

Цветовото богатство, начинът, по който е нарисувано, рендвано, задвижено и анимирано всичко е смайващ. А що се отнася до енджина, направил възможно всичко това, е може би най-добре да се изкаже Alex, като най-сведущ, но него сега го няма, затова само ще ви дам пример:

В една от мисиите попаднах в царството на Pyro. Там какво великолепие е, какви са цветове, нюанси, феерия... ще премълча, по-важното е, че гадта ме атакуваше от време на време с вулкани, които изригваха току под мен и направо помитаха войската ми. Когато започнах мисията Manalith-а ми беше в една долчинка, когато я приключих беше най-високото място в нивото. Тогава именно се разтреперих пред въз-

можностите на енджина. Начинът, по който се раздвижва теренът - как, като че ли, някакъв огромен мехур въздух плавно надига земята отдолу, как повърхността започва да вибрира и трепери... и после още и още и още ... за да се разпука накрая под напора на плисналия огнен стълб течна магма. И литват ожарени отломъци и се сипят искри... Аааа... Абе не ща да говоря повече... Макар че,... абе ще ми се още един момент да фиксирам само, защото силно ме впечатли: По време на мисиите, смяната на климатичната обстановка не е рядко явление - докато грее слънце, изведнъж притъмнее, облаците се сгъстят и след малко първите тежки капки дъжд вече барабанят по пейзажа. Ей този момент на смрачаването ми разказа играта. Значи, забелязвал съм го и в реалния живот, по време на летните бури - изведнъж всичко като че ли рязко изпъква, оконтрастява се странно, отделните елементи натрапчиво се открояват, дървото на хоризонта престава да бъде размазано петно, очертава се ствола му, клоните... а бе ще кажеш, че въздуха всеки момент ще зазвъни с кристален звън и чистота. Да пукна ако не видях същото на монитора и не изпитах същото чувство...
Е, какво повече да кажа. Край! Повече ни дума...

НИ ВОПЪЛ, НИ СТОН

Нямам навика да обръщам някакво много специално внимание в статиите си на звука и самият факт, че съм го извел като подзаглавие би следвало да ви каже достатъчно. Ще го спомена защото неговият принос за извънземната, в буквалния и преносен смисъл на думата, атмосфера е съпоставим само с графиката. ВСИЧКО, струващо си да бъде озвучено, е озвучено, при това по един перфектен начин. Да чуете само как редите заклинанията... Звуците реално изразяват промяната в настроенията на създанията ви и варират от възбудени до изпълнени с болка и раздразнение. Музикалните теми са в такъв синхрон със света, в който се намирате и драматичността на събитията, че направо преставате да ги чувате - Музиката се превръща в една неразривна част от общото, а за вас остава единствено удоволствието да възприемате играта цялостно - с всичките си сетива. Обобщеният ефект от графика и звук е една влудяваща пристрастеност. Ненаситна жажда за още и още от магията Sacrifice. За всички, които ще изпаднат в тази ситуация имам една добра новина:

КАМПАНИЯТА ЩЕ МОЖЕ ДА СЕ ПРЕИГРАВА

Многократно при това. В зависимост от избора ви на бог в началото, кампанията е различна. Освен това по време на мисии ще ви се предоставя възможност да сменяте симпатиите си и респективно господарите си, когато някой от боговете реши, че иска да му служите и ви го предложи. В момента играя едновременно три кампании и трябва да ви кажа, че това, което се случва в тях е абсолютно различно.

ЗАБРАНЕНО ЗА ЛИЦА ПОД 18 ГОДИНИ

Внимание! Тук ще разискваме някои мръсни думи в игралната индустрия, думи при които програмисти и дизайнери се обриват. Изкуствен Интелект и Интерфейс. За интерфейса подметнах вече нещо някъде на втората страница. Тук единствената трудност, която можете да срещнете е факта, че перспективата и магьосникът ви могат да се движат независимо. Тоест магьосника да се върти на място по часовниковата стрелка (посредством клавиши), а камерата да се върти около него в обратната посока (с мишката). Проблем е първия половин час, после се свиква. А по-нататък в играта ще можете да оцените и гениалността на това решение. По отношение на Интерфейса няма какво толкова да се казва, освен ако не искате да се впусна в досадни подробности. Позволява ви всичко, което трябва да ви позволява - да се движите, да издавате заповеди на единиците си, да ги групирате, да им задавате формации и елементарен модел на поведение (от рода на това да охраняват дадена друга единица, вас самите или пък сграда). За разучаването му хората са ви направили Туториал. Ще споделя единствено, че не виждам как би могъл да стане по-добър. Освен това ви се дава възможността да си „байнднете" на клавиши всички магии, така че не виждам какво повече може да се желае тук?

Изкуствен Интелект! Той сигурно не е най-добрият, появявал се досега. Не зная! Това, което категорично знам е, че е достатъчно добър за тази игра. Единиците ви се държат интелигентно и адекватно, изпълняват точно и бързо всичко, което им заповядате. Оставени сами на себе си се справят великолепно, стига да не ги изпуснете много от поглед, защото ако нямат зададени други приоритети те преследват врага до последно и биха стигнали чак до чуждата база. От където връщането им най-често става в резерва с душите. Ако стигнете навреме! Компютърните ви опоненти са наистина такива - опоненти. Няма чийтване, няма хитринки на дребно. Компютъра се опитва да ви победи единствено чрез добра игра и се справя наистина доста добре. Просто се усеща някаква гъвкавост, повече присъща на хората, отколкото на машините. Но най-вече присъща на Shiny.

И така внезапно ще завърша. Не само защото наистина вече трябва, а и защото финала ми се вижда удачен. Защото след толкова много игри, в които съм проклинал и псувал компютъра, забравяйки че зад тях стоят хора, доживях и момента да си мисля и да се чувствам така, като че ли воювам срещу човек, забравяйки, че това всъщност е компютър.

Този Див Див Изток

ВТОРА ЧАСТ

ЧЕХИЯ

Въпреки, че в предния брой представихме по-интересните заглавия от Чехия и Словакия, за мой ужас установих че съм пропуснал една много интересна игра, а именно

OPERATION FLASHPOINT

ПРОИЗВОДИТЕЛ: Bohemia Interactive **ЖАНР:** tactical action **ИНТЕРНЕТ:** www.bistudio.com **ИЗЛИЗА:** 2001год.

Това заглавие е дело на независимото студио Bohemia Interactive със седалище Прага, Чехия. Макар и основана едва през юни 1999 година, чехите от Бохемия са си поставили меко казано амбициозни цели. Единствения (известен поне на мен) проект, върху който чехите работят се нарича Operation Flashpoint.

Играта представлява тактическа военен екшън. Авторите й ще се постараят да предложат на играчите "безпрецедентна свобода на действие, обединявайки ръководенето на големи бойни групи и използването на всяко възможно превозно средство". Геймърите ще могат да използват целия военен арсенал от времето на Студената Война - пехота, въздушни и наземни бронирани единици - в огромен и детайлен 3D свят.

Operation Flashpoint ще съдържа една нелинейна кампания за солова игра, вграден редактор на мисии и обширни възможности за мултиплейър. Действието в нея ще ни пренесе назад в "близкото бъдеше". Годината е 1985. След смъртта на Леонид Брежнев през 1982 година, Съветския Съюз минава през управлението на няколко бързо споминали се премиери, докато през 1985 на власт не идва Михаил Горбачов. Като новия Генерален Секретар на КПСС, Горбачов поставя началото на промяната в комунистическия свят - започват времената на "гласност" и "перестройка".

Веднага след назначаването на Горбачов за лидер на страната и започнатите от него промени, в средите на старите комунисти се оформя силна опозиционна група. Под тяхно давление много от водещите структури в страната отказват да се подчинят и изпълнят постановленията на новото управление, и в СССР постепенно настъпва хаос. След множество конфликти, политически и въоръжени, кабинетът на Горбачов постепенно

успява да установи ред в по-голямата част на страната. Но в някой от по-отдалечените кътчета опозиционерите запазват позициите си и там правителството остава безгласно.

Генерал Иван Василиевич Губа, главнокомандващ Трета Армия, намираща се на остров Колгуйев, е един от онези, които не признават властта на Горбачов. Той твърдо вярва в "единствено правилния" комунистически режим и иска нещата в СССР да продължат постарому. А това, само по себе си, създава взривоопасна ситуация, тъй като армията, начело на която стои генералът не само че е много добре екипирана, но и разполага с ядрени заряди. Нещо повече, разположението на остров Колгуйев е изключително стратегическо - в негово съседство са острови Св. Пиер и Малден, като първия е независима република, а на втория има военна база на НАТО. И тъй като руското правителство не може да се справи със ситуацията, на помощ се притичва Роналд Рейгън, който предлага НАТО да се намеси като умиротворител.

Играчът влиза в ролята на редник от натовската армия, бивш гражданин на Съюза, избягал на запад в търсене на по-добър живот. С напредването в кампанията, играчът постепенно ще се издига в чин, в зависимост от представянето си в мисиите. Разработчиците на проекта твърдят, че всяко действие на главния герой в определена точка на игралния свят ще оказва влияние върху следващите му задачи. В зависимост от това дали взривявате всичко подред, или се опитвате да спасите или помогнете на някои от местните ще се определя тяхната реакция при бъдещи срещи с тях. Играта ще върви в първо и трето лице перспективи, благодарение на които играчът ще има почти пълна свобода на действие.

Щях да пропусна - пичовете от Bohemia са разработили собствен енждин, който както можете да видите от снимките съвсем не е за подценяване.

УКРАЙНА

Досега не сме виждали игри от тази държава, но очевидно нещата ще се променят много скоро. Сега ще разгледаме две игри от каталога на фирмата Game World Company, основана през 1995 година в Киев, Украйна. Досегашните й заглавия са били предимно образователни и енциклопедични, и са били основно предназначени за руския и украинския пазар. От края на 1998 година компанията разработва няколко игрални заглавия, две от който ще разгледаме сега.

EUROPEAN WAR: COSSACKS

ПРОИЗВОДИТЕЛ: Game World Company **ЖАНР:** Strategy **ИНТЕРНЕТ:** www.cauldron.sk **ИЗЛИЗА:** 2001год.

Играта ще бъде стратегия в реално време, базирана на реални исторически събития от XVI-XVIII век в Европа. Играчът ще може да избира коя от 16-те Европейски държави, заложени в Cossacks, ще ръководи. Алжир, Австрия, Англия, Франция, Холандия, Пиемонт, Полша, Португалия, Прусия, Русия, Саксония, Испания, Швеция, Турция, Украйна и Венеция - както виждате, застъпени са всички велики сили от онази епоха. Освен тях ще се натъкваме и на други държави и общности, които обаче ще срещате като врагове. Всяка една държава ще си има уникален облик, със самобитни графика, икономически и технически особености, военни предимства и недостатъци, уникални единици и технологии, предлагащи богат избор от тактически и стратегически решения както в икономическото управление, така и във военните сблъсъци. Например англичаните са с най-могъщата флота, австрийците имат силна лека и тежка кавалерия, казаците са гордостта на украинската армия и т.н.

European War ще позволи на играчите да се изпитат историческите събития от първа ръка. Грандиозни битки, в който ще се сражават до 8000 единици, тежки и продължителни обсади на градове и крепости, водене на партизанска война в тила на врага, устройване на засади, инвазии по суша и море, грандиозни морски битки - както се е случвало в миналото, ще можете да го видите и на екрана.

Идеята на създателите на Cossacks е играчът да не се грижи прекалено много с управлението на отделни единици и с микромениджмънт като цяло, а да се концентрират върху постигане и реализиране на глобални цели, свързани с икономически растеж, научни изследвания, завладяване на нови територии, опазване на границите и, естествено, водене на войни с противниците.

В играта ще има 6 ресурса, от който ще зависи развитието и мощта на нацията ви - храна, дърва, камъни, желязо, въглища и злато. Дървата ще се добиват от горите, а храната от нивите и от морето. Камъните ще се набавят от каменоломни, а въглищата, златото и желязото - от мини. Мините ще имат неограничени запаси от съответните ресурси, като тяхното производство ще зависи само от работната сила, заделена за експлоатация. Всички единици в играта ще искат ресурси - някой военни формирования ще се нуждаят от злато за издръжката си, артилерията ще се нуждае от желязо и въглища за амуниции и т.н. По този начин, играчът е принуден да разсъждава като истински държавен глава - не е достатъчно да изхарчиш много средства за да си накупуваш войници, флота и оръдия, а трябва да имаш и достатъчно пари за да ги подсигуриш. Глад и бунтове очакват непредвидливите монарси. Освен това колкото повече сгради от един и същи тип строите, толкова по-скъпи стават те - както дизайнерите дяволито споделят, "на всички ни е омръзнало да гледаме цялата карта покрита със защитни кули".

В помощ на играчите ще дойдат над 300-те различни технологични, замислени от украинския екип, който ще бъдат разделени на два времеви периода - XVI-XVII и XVIII век. Различните технологични нововъведения ще позволяват да се обръща количеството в качество и да се сдобивате с нови и уникални възможности, сгради и единици. Чрез научните изследвания ще можете да увеличавате добива си на ресурси, да подобрявате единиците си, да увеличавате огневата мощ и обсега на артилерията, здравината на сградите и т.н. Освен това науката ще ви дава в ръцете бойни кораби, многоцевни оръдия и дори въздушни балони, с който можете да разкривате картата.

Играта използва 3D платформа, която придава изключителна дълбочина на геймплея. Ще има огромно значение дали отбранявате възвишение, или се опитвате да превземете такова. За това спомага и реалистичния физичен модел, който украинците използват. Единиците, изкачващи хълмове ще се движат с по-бавна скорост; разположените на възвишение ще виждат и стрелят по-далеч; експлозиите ще са много по-мощни и унищожителни върху скалист терен, поради рикошетите, докато в блатиста местност ще са почти неефективни и др.

Няма да продължавам повече с подробностите, тъй като играта трябва всеки момент да се появи на пазара. Ще научите всичко за нея в момента, в който попадне в ръцете ни.

VENOM

ПРОИЗВОДИТЕЛ: Game World Company **ЖАНР:** Strategy **ИНТЕРНЕТ:** www.cauldron.sk **ИЗЛИЗА:** 2001год.

Venom е тактически 3D екшън, в който играчът командва ударна група. Действието в играта ни пренася в 2034 година, когато Земята като по чудо избягва сблъсък с космическа комета. Минавайки в опасна близост до земната атмосфера, тя оставя след себе си разруха - стотици метеори бомбардират земната повърхност и причиняват масово унищожение. Но по-голямата опасност става ясна едва впоследствие - космическите камъни донасят на планетата извънземни спори, които започват светкавично да се развиват в земната среда. Човечеството е изправено пред сериозна заплаха - изключително агресивната извънземна форма на живот е в състояние да паразитира върху човек, като постепенно поема целия контрол върху организма му. Броени дни след метеоритния дъжд, пришълците са се разпрострели на огромна територия и са завзели ключови обекти.

Фабулата в играта обхваща военна кампания, чиято цел е да спре инвазията. Тя ще се състои от 12 огромни нива, половината от които ще бъдат на открито, а другата половина в подземия и сгради. Естеството на мисиите ще бъде разнообразно - спасяване на човешки заложници, създаване на диверсии, деактивиране на ядрени заряди, набавяне на информация за врага и много други. Освен това на играчите ще бъде предоставен избор през коя част на денонощието да играят. При нощните мисии не само графиката ще е по-различна, но и самия геймплей ще се променя - ще можете например да се промъквате зад или покрай противник под прикритието на тъмнината.

Като цяло геймплеят е насочен към реалистично пресъздаване на действията на специален отряд, където успеха от мисията зависи в голяма степен от това да останеш незабелязан. По тази причина, поне според създателите на Venom, практически е невъзможно да минете играта ако унищожавате всичко на което се натъкнете по пътя си. Престрелки и експлозии във вражеския лагер ще доведат до бързата смърт на екипа ви. Играчът ще трябва да се придвижва безшумно и предпазливо, да изучава маршрутите на патрулите, да се пази от камери, да не оставя трупове след себе си - нещо като Thief, но в близкото бъдеще.

Всички мисии ще се изпълняват от екип от двама души - играчът и един управляван от компютъра персонаж. Преди началото на всяка мисия ще можете да избирате измежду 12 бойци, кой ще ви придружава. Всеки един от тях си има собствена специализация и характеристики, като точност, издръжливост, здраве и др. В зависимост от силата на персонажа, ще се определя какво количество екипировка той ще може да носи, в това число въоръжение, броня, амуниции, маркери за "оцветяване" на целите и др.

След всяка мисия ще се прави равносметка, като в зависимост от представянето ви може да получавате повишения и награди. Поважното обаче е, че с течение на мисиите основните ви показатели ще се повишават.

Игралния свят на Venom обещава да бъде доста детайлен и интерактивен. Войници ще обхождат зададените им периметри, работниците в станциите си вършат работата, персонажите разговарят помежду си, кранове, товарачни машини, радари и компютри работят. Това разкрива пред играча множество възможности за взаимодействие с околната среда - може да подслуша разговор, от който да научи полезна за мисията информация, или да използва компютрите, за да си осигури достъп до дадена забранена зона, или пък да използва някоя от машините на нивото, за да улесни задачите си. Много елементи от игралния свят могат да бъдат унищожавани. Така например ако стреляте в тръба, оттам ще излезе пара, която може да ви прикрие или пък да обгори противник. Можете да счупите всички крушки в даден коридор, за да си осигурите тъмнина и да устроите засада на набелязана цел.

Всички компютърни опоненти ще притежават изкуствен интелект, базиран на алгоритми, включващи в себе си реакция на звук и образ. Това значи, че ако вдигнете шум докато се промъквате във вражеската база, рискувате да алармирате всички за присъствието си. Същото важи и ако бъдете забелязан. Както вече споменах, цялата идея на Venom е да си вършите работата тихо и без да се набивате на очи.

В разработения за нуждите на играта енджин, украинците са вградили и нарочна система за поражение. Изстрел в тялото на противник, защитен от броня, няма да му причини кои знае какви щети, но директен изстрел в главата - това вече е нещо друго. Различните видове противници ще имат и специфични слаби места, пораженията върху който ще бъдат изключителни и много често ще означават моментална смърт. Освен това в играта ще има специализирани видове брони, които ще предпазват от определени видове поражения, нанасяни от куршуми, експлозии, химикали и др.

Както виждате, това заглавие звучи доста обещаващо (както и много други преди него), остава само да видим дали новобранците от Game World ще могат да се справят с голямата хапка, върху която са се нахвърлили. Играта се очаква някъде към средата на 2001 година.

ХЪРВАТСКО

Лично аз досега не съм играл игра, дошла от тази държава, но по всичко личи че това ще се промени много скоро. Екипът на разработчиците от Croteam със седалище в Загреб са решили да си премерят ... пушките с големите момчета в жанра First Person Shooter. А както всички знаем, техните пушки са едни от най-големите. Да видим какво може да изправи срещу тях

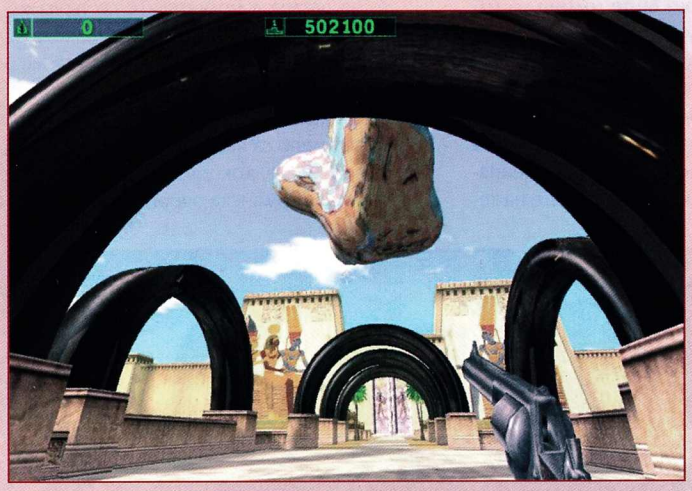
SERIOUS SAM

ПРОИЗВОДИТЕЛ: Croteam **ЖАНР:** Action-Adventure **ИНТЕРНЕТ:** www.buka.com **ИЗЛИЗА:** 2001год.

Това е първата PC игра, на иначе доста старата фирма Croteam (създадени са през 1993 година). Може би вече сте чули нещо за тази игра, а може и демото да сте играли. Ако не сте, нека кажа какво си помислих аз, след като си го пуснах. "Това изглежда и се играе като DOOM" беше първата ми мисъл. След това бродейки из мрежата видях подобни разсъждения споделени и от други играчи. Имайки предвид легендарния статус на DOOM-а, можете да си представите колко трябва да са доволни пичовете от Croteam от играта си.

Но нека направим един бърз преглед на играта и какво можем да очакваме от нея. Действието се развива в (не много) близкото бъдеще, малко след като хората лансират първите междупланетни полети. По време на един от тях те се натъкват на неизвестно създание, бродещо из пространството. Впоследствие се оказва, че това е прероденият образ на последния останал от древна раса безсмъртни същества. Както се досещате, тази твар, която между другото е кръстена с поетичното име Тах-Ъм е самото олицетворение на злото и се е насочило към Земята с ясното намерение да унищожи населението й, както е сторила с много други цивилизации в историята на галактиката. Само че "Голямото Лошо Нещо"(TM) не знае, че земляните имат тайно оръжие - един артефакт от изчезнала раса, открит на Сириус. Този артефакт, наречен Таймлок, позволява пътуване във времето. Точно това смята да направи ветеранът от специалните сили Сам "Сериозният" Стоун - да се върне назад във времето, в епохата на древния Египет и да се опита да унищожи Тах-Ъм докато гадината още не се е разбесняла. Вярно, че фабулата е малко плоскичка, а и донякъде напомня Stargate, но можете да се обзаложите че Сам Стоун е по-кораво копеле от Кърт Ръсел.

Според самите автори на играта, Serious Sam е "високо адреналинен first person екшън, с изключително темпо и акцент върху спиращ дъха single player". В свят, където сайбърпънка се сблъсква с фентъзито и футуристични технологии се преплитат с черна магия и свръхестествени сили, Сам ще трябва да преброди древен Египет и няколко планети, борейки се с пълчищата на Тах-Ъм, докато най-накрая се изправи лично срещу "Господин Зло".



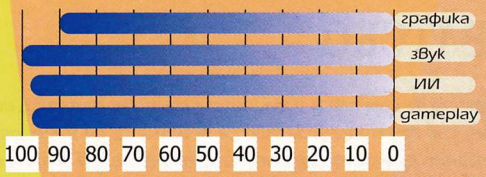
Както вече е модерно навсякъде, опирайки се на поговорката "всяко малко гущерче иска да стане голям крокодил", момчетата от Croteam са си разработили свой engine, който ще бъде в основата на играта им. Нещо повече, вече са успели да продадат един лиценз за него! Да са живи и здрави! В спецификацията на този engine са изброени повече особености и възможности, отколкото има народни представители в парламента през работната седмица. За да не съм голословен, ще спомена точната цифра - 59 особености на игралната платформа, носеща името Serious. Сега не му е мястото да ги изброяваме - само искам да кажа, че вече и на изток стават големи неща, щом почти всяка фирма от нашия регион си разработва собствен engine за игрите.

Едно от нещата, с което много се гордеят момчетата от Croteam е, че играта просто ще бъка от гадини. Геймърът няма да има и минута в която да се чуди какво да прави. Според авторите на играта наличието на 50-60 създания на екрана в даден момент не е никакъв проблем, при това всичките скачащи, тичащи стрелящи и крещящи. Дори се говори за ниво в което ще има над хиляда гадини!

Ако всичко върви по план, Serious Sam ще види бял свят в началото на 2001 година. Да пожелаем на хърватските пичове успех в първото им сериозно игрално начинание.

3D Action

No One Lives FOREVER



94
ОБЩА

АВТОР: Whisper

ПРОИЗВОДИТЕЛ: Monolith **ИНТЕРНЕТ:** www.monolith.com **МИН. КОНФИГУРАЦИЯ:** Celeron 400, 96MB RAM, 8MB Video

Дами и господа, имам удоволствието да ви представя една от най-добрите игри за 2000-та година. No One lives Forever е най-оригиналния и увлекателен first person екшън от Half-Life насам. От две години подобно заглавие не беше красило монитора на прашната ми машина. Макар и да очаквах тази игра да бъде "по-такава", в никакъв случай не бях подготвен за това, което Monolith са подготвили на бедния геймър. Но стига толкова лирика, да преминем към същността.

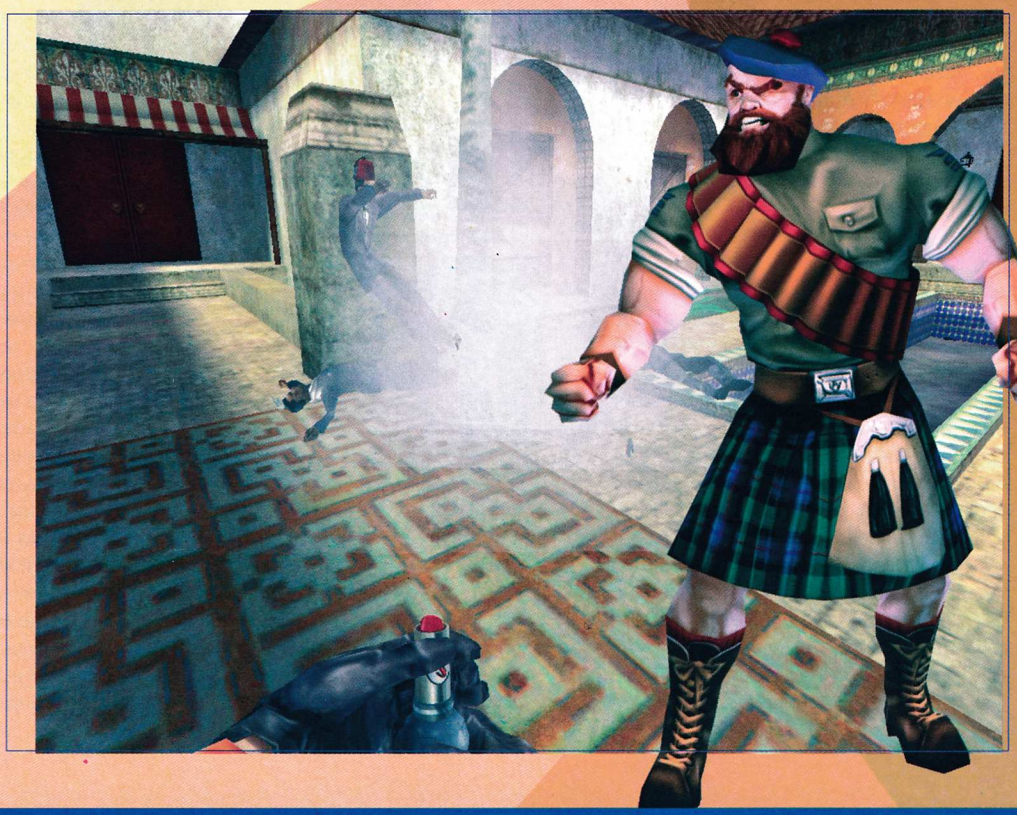
GROOVY BABY
/или по-скоро GROOVER, BABY - бел. дизайнер/

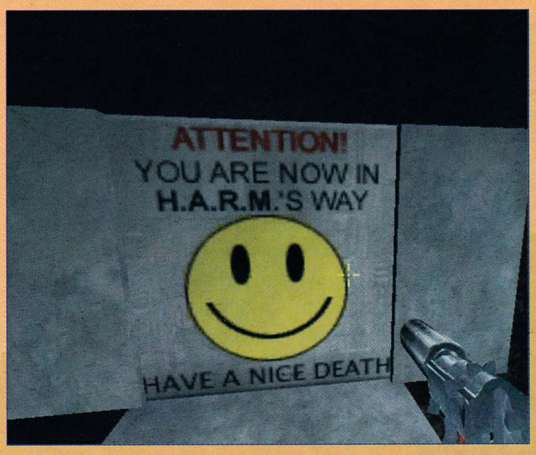
В NOLF вие играете ролята на Кейт Арчър (Cate Archer), бивша крадла и настоящ супер-шпионин в мистериозната организация UNITY. И тъй като действието се развива през 60-те години на нашия век, Кейт малко трудно се вписва в представите за агент на шефовете на UNITY. Но поради застрашителна поредица от убийства на оперативни работници на организацията - 7 души в рамките на 10 дни - и поради липса на други свободни агенти, на Кейт е даден шанса да се изяви. Нейната задача е да събере информация за дейността и членовете на терористичната организация H.A.R.M. Последващата история е като извадена от шпионски филм - малко шпионстване, малко спасяване на света, много флирт, тоновe свеж хумор и задължителния за подобни филми набор от клишета, като всичко това е толкова добре реализирано и вплетено в сценария, че просто не е за вярване.

Веднага щом си пуснете играта ще направите аналогия между NOLF и филмът "Остин Пауърс" - същата музика, същите налудничави, сякаш индуцирани от шепа халюциногени, цветове, същите ситуации и същия хумор. Шапка свалям на пичовете от Monolith за начина, по който с невероятно великолепие и постоянство са пресъздали стила и атмосферата на 60-те години. Цялата игра е като извадена от онази епоха - музиката, колите, облеклото, обстановката, че дори и игралните менюта. От време на време ще се натъквате на някой съвсем незначителни предмети, като да речем пишеща машина или хладилник, които изглеждат толкова типично за времето си, че дори няма да ви направят впечатление. А това означава едно - че дизайнерите на Monolith са си свършили брилянтно работата. Дребните детайли не са най-същественото нещо в едно заглавие, но именно те са факторът, който отличава добрата игра от великата игра.

YEAH, BABY, YEAH
/това вече не се отнася за Groover - бел. дизайнер/

No One Lives Forever е първата игра, която е базирана на новия LithTech 2.5 engine на Monolith. Макар и да не може в доста аспекти да се сравнява с този на Quake III, все пак не мога да не изтъкна множеството достойнства, които той има. Великолепни текстури, неповторими светлинни ефекти и фантастични анимации на игралните модели са само част от нещата, които правят силно впечатление. Тук особено искам да се спра на движението на персонажите, които са пресъздадени чрез пълен motion capturing и изглеждат ФАНТАСТИЧНО, макар и самите модели да не са най-доброто на пазара в момента. Те се търкалят, скачат, приклякат, падат, стават и всичко това изглежда толкова естествено и истинско на екрана, сякаш гледате филм. Самите модели са малко "усъвършенствани" чрез добавяне на мигащи очи и 3D вежди, което макар и незначително внася много самоличност в тях. Лицата на моделите определено са най-силната част от телата им, като те изглеждат доста реални... е, доколкото могат да бъдат реални мутрите на едрогабаритна германска оперна певица и къркан шотландски ашлак.





Но най-хубавото в цялата история е това, че въпреки хубавата графика, играта сякаш е доста непретенциозна откъм системни ресурси. На моя Celeron 333 с 192 MB RAM и Voodoo3 ускорител NOLF вървеше плавно и нежно на 800X600 с всички екстри на MAX.

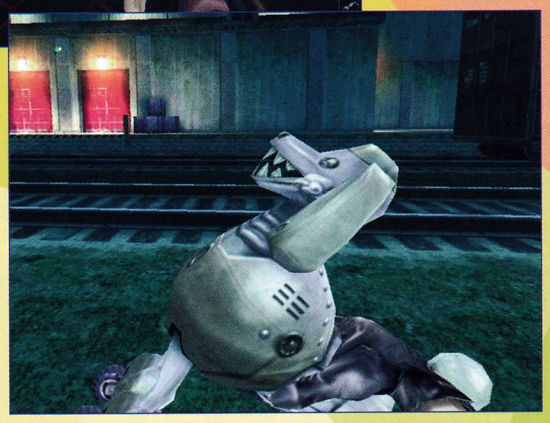
Освен че изглежда добре, играта звучи още по-добре. Музиката, озвучаването на персонажите и амбиетните звуци са абсолютно фантастични. За разлика от повечето игри в жанра, където музиката е приблизително разделена на "бойна" и "друга", в смисъл че едната започва при батални сцени, пък другата съпровожда играча през останалото време, тук музиката се сменя в зависимост от действията ви и от последвалите ситуации. Дори ще чувате музикален акцент когато в иначе спокойна обстановка извършите някое по специфично действие. Но това е само естетическата част на звуковия и музикален фон. Другия аспект е в пряка връзка с геймплея. Звукът играе огромно значение в NOLF. Тъй като сте в ролята на шпионин, предполагам се сещате че в доста случай е хубаво да останете незабелязан, което означава да сте по-тих от тревата, като в същото време се вслушвате в околните шумове. Стъпки, разговори, звуци на машини - всичко това може да ви подскаже какво ви очаква зад ъгъла или пък да ви предупреди за предстояща опасност. Не мога да не отбележа и великолепно свършената работа от актьорите озвучители, които допълнително затвърждават и подсилват игралната атмосфера. Като цяло - брилянтна работа по отношение на звука и музиката.

ОН, BEHAVE

Дойде време и да обърнем внимание на най-съществената част на една игра - самият геймплей и удоволствието от нея. Точно в този аспект, No One Lives Forever удря в земята почти всички тазгодишни игри и абсолютно всички заглавия от екшън жанра. Но да не изпреварваме събитията. Като цяло NOLF е смесица от Thief и Half-Life. Подобно на Гарет, през по-голяма част от времето Кейт трябва да се стреми да остане незабелязана докато изпълнява задачите си. Тя трябва да се пази от патрулиращи войници, които могат да я видят или чуят и да задействат алармата, както и от монтираните на стратегически места камери. Всъщност можете да убиете пазачите, но трябва след това да се отървете от телата им, за да не ги открият другарите им или пък не ги уловят камерите. Можете да застреляте и самите камери, но това веднага ще предизвика вдигане на обща тревога. Макар и нивата да се доста праволинейни, почти винаги ще имате няколко подхода за справяне с дадена ситуация. По време на игра ще намирате различни "шпионски предмети" - микрофилми, досиета, куфарчета, филмови ролки и прочие - които в общи линии са индикатор за вашите шпионски способности. Някой от тях ще ви дават полезни нишани за това как да изпълните мисията си, докато други са определено идиотски по съдържание.

Може би най-голямата слабост в последните две игри на Монолит беше изкуствения интелект. Но нека това не ви притеснява - с работата си върху NOLF монолитци могат да се броят за пречистени. Пак ще направя сравнение с Half-Life - наред с играта на Valve, No One lives Forever има най-добрия изкуствен интелект, който аз съм срещал досега. Противниците ви ще се втурват срещу вас ако са много и ще бягат от вас ако ги раните или сте с по-добро въоръжение от тях, ще търсят най-близкото и удобно прикритие или ще си създават такова чрез обръщане на маси и подобни, ще ви принуждават да ходите при тях, а не да ги чакате те да се по

явят, ще ви заобикалят и т.н. Дори на няколко пъти видях сцена, която направо ме възхити - предполагам че всеки от вас е гледал екшън филми, в който главния герой е изпадал в ситуация, когато е сам срещу много противници, всички те стрелят в негова посока и той не може да си подаде главата. И какво прави той тогава? Ами много просто - показва си само дулото на пистолета и стреля на сляпо. Същото нещо го видях и в играта - на няколко пъти приклещвам противници, въоръжени само с пистолет, който не могат да се изправят срещу моя автомат и те просто подаваха дулото на пистолета си и стреляха. Трябва да го видите, за да го повярвате!!! Но това не е всичко. Другото нещо, което прави впечатление е, че както на вас ви се налага да презареждате оръжието си, така и противниците ви не могат да стрелят колкото си искат. На тях това им коства точно толкова време, колкото и на вас. Няма ги вече малоумните пазачи от Blood II, които стояха до още топлия труп на току що поваления от вас техен другар сякаш нищо не се е случило. Управляваните от компютъра персонажи реагират на звук и образ по съвсем реалистичен начин - ако чуят нещо подозрително отиват да проверят какво е, ако видят нещо подозрително също. Ако убиете пазач и не се отървете от тялото му и някой друг пазач го мерне, той веднага ще притича да го провери и съответно ще вдигне тревога. Изкуствения интелект в тази игра е на върховно равнище.Вярно, има някои дребни пропуски, но на общия фон те не са толкова дразнещи. Играта има четири степени на трудност като последните две са доста брутални, и при тях всяка грешка се наказва светкавично и болезнено. За да направят геймплея по-предизвикателен, а и за да принудят играчите повече да мислят, отколкото да натискат левия бутон на мишката, дизайнерите от Монолит са използвали един много мръсен, но и много хитър номер - никъде из играта няма да намерите аптечка или средство, с което да възстановите живота си. Има само брони, но пък противниците ви имат бронебойни куршуми, които не нанасят поражение на бронята, а директно на вас. Единствено след края на мисията си възстановявате кръвта. Както виждате, животът на таен агент и шпионин никак не е лесен.

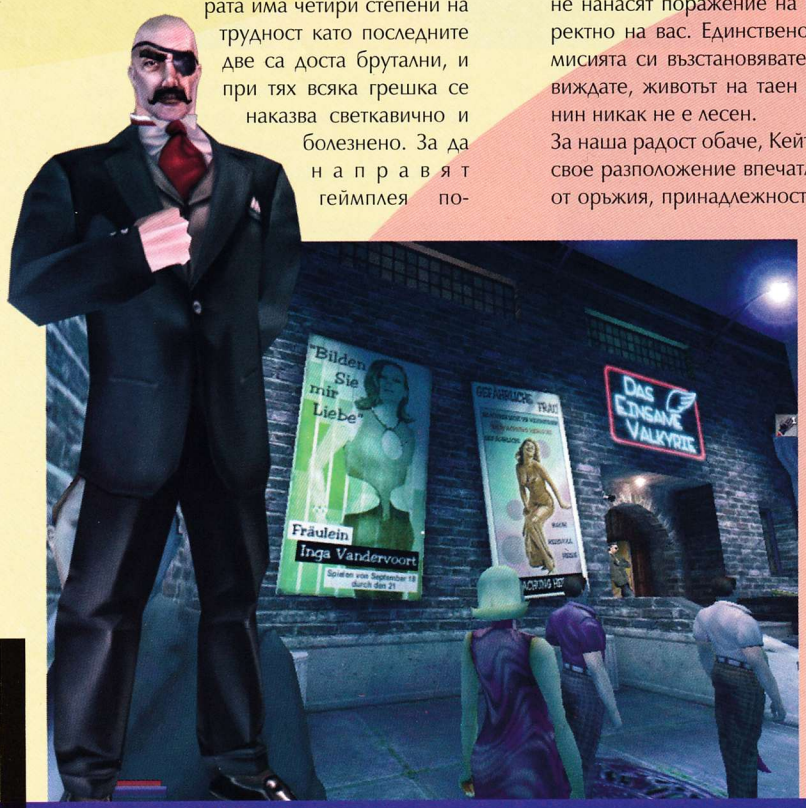


За наша радост обаче, Кейт Арчър има на свое разположение впечатляващ арсенал от оръжия, принадлежности за тях и специални шпионски "играчки". Точно като във филмите за Джеймс Бонд, преди всяка мисия ще ходите до технологичната лаборатория, кръстена галено "Работилницата на Дядо Коледа", където ще ви бъдат демонстрирани и ще можете да тествате новите приспособления и уреди. Запалка с мини оксижен, червило-бомба, шнола за коса, която може да се използва като шперц или като напоена с отрова кама, очила с камера и приставка за увеличаване на образа и друга за откриване на мини, парфюм, съдържащ приспивателен газ - това са само част от огромния фонд на организацията UNITY, който ще бъдат на ваше разположение в един или друг етап на играта. Самите оръжия, чрез който ще си проправяте път сред враговете, са характерни за епохата и изключително правдоподобно реализирани. Благодарение на изключителния физичен модел на engine-а при стрелба например с Калашников ще усещате отката на автомата. Оръжията са допълнени от различни видове амуниции, който ще намирате по време на игра - бронебойни куршуми, дум-дум, фосфорни, с цианидна глава - всички те си имат определено приложение и цел.

Само добри думи мога да кажа за нивата и техния дизайн. Освен че са добре направени, те са и изключително разнообразни в тематично отношение - от улиците на нощен Берлин, през тузарски клуб в Хамбург, на борда на товарен кораб, под водата, в заснежените висини на Аппите, по улиците на Маракеш, та чак до орбитална станция, кръжаща около земята - всичко това изглежда адски добре и съвсем на място. О, щях да пропусна - NOLF ми предложи най-невероятното ниво, на което съм се натъквал до този момент в подобна игра. Трябва да скочите без парашут от катастрофиращ самолет, да застигнете скочилия преди вас лошковец и да му свиете парашута, като през това време трябва да стреляте по скачащи след вас противници. И всичко това във въздуха, и всичко това реализирано невероятно, сякаш сте там. Просто трябва да го видите за да разберете.

За мултиплейъра на играта ще говорим след време. В момента той е като този на Half-Life, когато излезе - има го и работи, но това е всичко. Бъдеще има и се надявам то да е пак като това на играта на Valve.

Спирам дотук с приказките. Ще ви кажа само едно нещо - намерете си тази игра! Не са много заглавията, които истинският играч трябва да има задължително в колекцията си, но на тази мястото и е точно до Half-Life-а и вляво от Baldur's Gate (всички)



American McGee's ALICE

ПРОИЗВОДИТЕЛ: Rogue Entertainment

РАЗПРОСТРАНИТЕЛ: Electronic Arts ИНТЕРНЕТ: alice.ea.com

Никой не скача в заешката дупка без гранатомет

1865 година, Оксфорд, Англия

Малко момиченце на име Алиса, водено от любопитството си и от странно изглеждащ бял заек попада в красив и странен приказен свят, какъвто може да съществува единствено в необятното и необременено със сериозни проблеми и реални познания за света детско въображение. Само там могат да оживеят картите за игра, може да съществува усмивка без котка, пушеща наргиле гъсеница, гъба, с чиято помощ можеш да растеш и да се смаляваш или фантастична градина, до която може да се достигна само през сьвсееем мьничка вратичка.
Авторът е *Луис Карол.*
Книгата е *Алиса в страната на чудесата.*

1872 година, Оксфорд, Англия

Старата ни познайница - малката Алиса скучае. А зад огледалото в дома й я зове ново фантастично приключение. И тя за втори път прекрачва границата между реалността и въображението, открива своя път през света на шахматната дъска, попада насред конфликта между белите и черните фигури, разбира, че дори и в селенията на фантазията, както и в реалния живот, доброто не винаги е оцветено в бяло, а злото рядко носи цвета на нощта. Достига познание, за което възрастните са се борили с години, научава за всеобхватността на сивото.
Авторът отново е *Луис Карол.*
Книгата е *Алиса в огледалния свят.*

2000 година, офисите на фирмата Rogue Entertainment, Тексас, Далас, САЩ

Малката Алиса дере с нокти стените на килията си в лудницата, а в безизразните й сини очи на моменти се долавят отблясъците от пожара, убил родителите й. И когато огледалото отново я призовава, за да спаси страната на чудесата от побъркалата се кралица купа момиченцето не се колебае дълго. Разрухата в душата й е плъзнала из света на фантазиите, разложението пълзи из телата на веселите й обитатели, цветята от прекрасната градина гният сред пожълтяващата пръст. Страната на чудесата умира и Алиса е готова да се бори за нея, готова е да изкорми злата кралица с кухненския нож, който е хванала в детските си ръчички. Както и всеки, който се изпречи на пътя й. Знае, че дори и убийствата да не оправят нещата ще й донесат неимоверно удовлетворение. Авторът е Американ МакГий
Книгата е... К'ва книга, бе пич, това е брутален търд пърсън екшън, озаглавн **American McGee's Alice**.

Искрено се надявам, че въпросът, който вече се разхожда сред търтеите в черепните ви кутии не включва името на Луис Карол и гениалните му произведения (въпреки, че съм се подготвил съвестно и за подобна преспектива - виж Info box-ът), а странното словосъчетание Американ МакГий, което, противно на очакванията, не е фирма или асоциация, а кръщелното име на бивш програмист от ID Software работил по хитовете Doom и Quake. Въпреки, че няма известността на именития си колега Джон Ромеро (пък дано и Alice да няма славата на Daikatana), Американ се слави като изключително кадърен левъл дизайнер, а и фактът че гигантът EA е решил не само да спонсорира шантавия му проект, но и да лепне името му върху кутията на играта говори, че господата с дебелите портфейли и непогрешимия нюх за допьлването им са видели нещо в младежа. Фирмата заела се с разработката също е сравнително неизвестна, но справка с геймърските анали показва, че и трите продукта, носещи марката

Луис Карол
Луис Карол е литературният псевдоним на Чарлз Людвик Доджсьн, учител по математика в Оксфорд от 19 век. Доджсьн бил странен човек, който се чувствал уютно единствено в компанията на своите цифри и на малките деца, абсолютно чужд на света в който живеел. Той открил, че единствено когато прекарва времето си с деца, и най-вече когато бил с дъщерята на старши свещеника от местната католическа църква - малката Алиса, говорният му дефект (Доджсьн заеквал леко) изчезва. Чарлз до толкова се привързал към момиченцето, че написал история, в която й отрежда ролята на главна героиня. Става дума за небезизвестната книга "Алиса в страната на чудесата" публикувана през 1865. Продьлжението - "Алиса в огледалния свят" се ражда пет години по късно.
Критици и читатели определят горните произведения, като шедьоври на писаното слово, които - подобно на "Мечо Пух" на Милс и "Малкия принц" на Екзюпери, носят изненадващо много мьдрост под шарените си, привидно детски, фасади.

на Rogue Entertainment са изключително кадърно сътворени - става дума за Strife - идейна кръстоска между екшън, RPG и адвенчър, използваща енджина на Doom и високо оценените от геймъри и критици mission pack-ове - Dissolution of Eternity за Quake и Ground Zero за Quake 2. Значи има надежда.

Последната се усилва забележително от факта, че играта използва HM:FAKK2 модификацията, която пичовете от Ritual са направили на Q3 енджинът и нещата с хорър-приказката за Алиса изглеждат повече от великолепно (Спри да зяпаш скрийновете, де. Знам, че са прекрасни, ама айде първо да прочетеш какво съм ти написал тук. Ей, аман от естети, бре). Тази мощна графична машина е впрегната в създаването на един от най-извратените и мрачни светове, които са се появявали някога в компютърна игра. Запитан по въпроса за работата си над околната среда в Alice един от основните дизайнери на проекта - Джоуел Томас споделя: "Мислех си как виждаме света в кошмарите си. Не разните му чудовища, а самото ни обкръжение. Запитах се как биха могли да изглеждат нещата в травматизираното въображение на едно момиченце от Викторианската епоха. Аз съм имал кошмари, в които вратите из къщата ми са разположени косо в рамките си, електрическите крушки сякаш са леко размазани и са се разтекли. Цветовете са някак размити и не отговарят на тези от добре познатата ми действителност, нещата изглеждат по-големи или по-малки отколкото съм свикнал да бъдат. На тази база създадох места и предмети, които изглеждат познати, но объркани. Много объркани." Освен странен, авторите обещават светът на Alice да бъде изключително жив и раздвижен. Не бива да се изненадате, ако на някоя скала, край която преминавате, й изникнат крака, тя се измъкне и хукне нанякъде. Това, което видях в рекламно филмче също потвърждава надеждите ми, че това ще бъде голяма игра. Някои от обектите пулсират сякаш са надарени със свой собствен живот, подове и тавани се кривят и усукват, като в един момент просто сменят местата си, фантастични вихрушки в цветовете на дъгата разкъсват терена и отнасят части от него във въздуха като миг след това ги пренареждат пред очите ви. Пред смаяния ми поглед цветето от някаква саксия се протегна към преминаващата край него Алиса, в опит да я ухапе. Лудница! Някои автори побързаха да сравнят Alice с визуалния стил на гения Салвадор Дали. Мисля, че мога да се съглася с тях. Откачено, стилно, красиво, пльзгащо се по ръба между кошмара и реалността, играта на Rogue обещава да бъде, пропито с чудовищно плътна атмосфера пътешествие.

Действието ще се развива в 15 нива, включващи ужас

Чеширският котарак, който ще бъде вашият цинично водач из Страната на чудесата, на когото винаги ще можете да разчитате за полезни съвети в напечени ситуации прилича на полуразложен и озъбен труп. Лудият шапкар тук вече наистина е луд, овързан в усмирителната си риза, Туидъдум и Туидъди са оцъклени психопати в затворнически дрехи, добрата гасеница има изражение, будещо съвсем основателни съмнения относно легалността на субстанцията в наргилето й. Страх ме хваща само като гледам предварителните скици, честно ви казвам. От тази игра просто струи лудост.

Иначе освен основните персонажи, с които Алиса ще си взаимодейства из Страната на чудесата ще се разхождат и съвсем обикновените (доколкото щъкащи нагоре-надолу ходещи пешки или тъпи риби в елегантни костюми с розови жилетки могат да се впишат в графата "обикновени") местни жители, които ще си вършат обичайните ежедневни задължения без да ви обръщат никакво внимание. Точно този аспект до момента не съм го виждал реализиран като хората в нито една игра до момент, дори и в чудесния Omicron, но да видим. Ще има, естествено, и същества, които ще ви обръщат внимание, при това по изключително смъртоносен начин. За момента напълно са разработени единствено картите-слуги на злата кралица, като представителите на всяка различна боя имат специфични вид, атака и смъртна анимация. По последния параграф авторите обещават огромно и хипер-садистично разнообразие и от количеството отрязани глави, гърчове и кървища, които видях в има-няма едноминутно филмче мисля, че за момента си изпълняват много съвестно обещанието. Ще се сражавате още с Бужуми (дрипавите сенки на хората, загубени в страната на чудесата, чиято атака е сърцераздирателен - буквално - писък), хорди от луди деца, които ви молят да ги спасите от страданията им, докато се опитват да ви изтръгнат сърцето с малките си ръчички, гигантси насекоми, въоръжени с огнестрелни оръжия и още към 30-40 гадинки все в същата извратена традиция. За да се разправите с тях ще разполагате с не по-малко извратен арсенал, включващ за момента превърналия се в класика кухненски нож, експлодиращи клоуни в кутии, вледеняващ жезъл, карти за игра с режещ ръб, които ще хвърляте като шурикени, демонски зарчета (с които, при всяко хвърляне ще имате възможност да си призовете демон от дълбините на ада, като от сбора зависи дали ще се сдобиете с някое келяво дяволче, едва носещо тризъбеца си или с нещо, с размерите на средноголям небостъргач и вид, каращ Диабло да изглежда като Кристи Търлингтън), както и разни работи с непрозносими и непреводими имена и абсолютно неясна за момента функция. Между другото тук ножът няма да бъде просто първото оръжие в списъка, чието използване е сведено до първите пет минути игра преди намирането на нещо огнестрелно. Алиса ще може да трупа опит в боравенето с кухненското сечиво и по някое време ще е способна да обезглави по-келявите гадини само с един удар.

Освен труб побой в Алисата на МакГий се очаква да бъдат сериозно (е, като за екшън) застъпени логическите загадки, като съотношението екшън/адвенчър е определяно като 70 към 30 в полза на екшъна. Авторите бързат да успокоят бъдещите си клиенти, че пъзелите ще бъдат супер интуитивни и елементари. Не че тази новина ме радва - просто ви информирам.

За финал трябва да ви кажа и тъжната, за някои, новина, че American McGee ще бъде изцяло сингъл плейър преживяване, защото Rogue-ците искат да се съсредоточат единствено върху създаването на уникална солова игра (абе, колкото пъти съм го писал това винаги до месец-два се е появявал мултиплейър patch, ама аре). Дали ще успеят би трябвало да разберем някъде по Коледа, когато според предварителните сведения детската фантазия и Адът ще се слеят.

SNAKE

SOLARIS 104 и още нещичко!!!!

ПРОИЗВОДИТЕЛ: Interplay **ЖАНР:** Стратегия **ИНТЕРНЕТ:** www.hasbro.com **ОЦЕНКА:** 35%

Опаа, какво стана? Какво правя аз тука, бе? В "От крак На крак"? Егати изпълнението братче. Докато в единия момент кротичко си редя инфо за Throne of Darkness, в другия хоп... и в "От крак На крак". Я, пак! Я повтори, че не разбрах. Малее, Groover-е щи спукам гьона братче, как тъй ще ме прехвърляш в "От крак На крак" бе!?! Абе за какъв Solaris да пиша бре! И какво като си отговорен редактор, да не си 100 кила?... Хм, да, 100 кила си, верно... Е'ми хубу тогаз, ще пиша. Ама няма да е Solaris-а. Без друго няма какво толкоз да му се каже - двумерно аркейдно екшънче, едно корабче хвърчи и трепе... квото има за трепане там - други кораби, астероиди и прочие. Забърсва по пътя power-up-и, правиш му ъпгрейди, то става по-мощно и почва да трепе все по-мъчни за трепане неща. Нищо ново. Дори и Tyrian беше доста по-добър, независимо, че излезе преди няколко години. Айдеее, майната му на Solaris. Няма да се занимавам с него повече... Ох, добре бе, добре! Разбрах, че имаш нужда от пълна страница. Хайде стига толкоз, махни се. Махай се бе, няма нужда да скачаш повече отгоре ми. Ще ти запълня страницата бе, казах ти. Обаче със Throne of Darkness. Ех, диване с диване, изпочупи ми ребрата, ей... И тъй, бяхме стигнали до графиката и енджина. Абе така като гледам, то най-важното съм го казал. Единственото, с което мога да напълня оставащото място са клановете и героите и още някои подробности. И мисля, че си струва. Всъщност основният коз на Throne of Darkness се очаква да бъде не графиката, а Геймплея, Историята и някои оригинални хрумвания. Така например е задължително да отбележа, че основните персонажи и герои в играта са реално съществували личности. За някои от тях след малко. Преди да започнете игра трябва да си изберете клан. Изборът е между клановете: Тойотоми (Даймио - Хидейоши Тойотоми, по прякор Хануман - Маймунката, всеобщ любимец на войските. Който е чел Тайко знае кой е той), Мори (Даймио - Мотонари Мори, най-младият, но и най-способен управник от четиримата, човек с чест, следващ пътя на Бушидо), Токугава (Даймио - легендарният Иеасу Токугава, използван от Клавел за прототип на книгата му "Шогун", хитър и потаен, велик стратег) и Ода (Даймио - Нобунага Ода - свръх амбициозен водач на хора готови на всичко, за да го качат на трона). След това, заедно със седмината си герои от съответния клан, се озовавате в една четирите Цитадели, която играе ролята на база и... ами скачате в ЕКШЪНА!!!

Мултиплеърт: До 35 човека - до четири отбора от добрите и един от лошите. Който от добрите успее да ликвидира Dark Warlord, веднага заема мястото му. За да започнете от страна на лошите трябва поне веднъж да сте убили Dark Warlord. Ще се поддържат и други две форми на Мулиплеър.

А сега много накратко ще ви запозная с класовете герои и с някои от техните представители от различните кланове.

Нинджата - майстор на дегизирането, безшумните операции и катаната. Ако си падате по мисълта, че добрата атака зависи изцяло от изненадата на врага, то това е верния ви избор.

Пример: Нинджата от клана Нобунага е Кагесу Кадживара - може би най-кървавият убиец в Ямато. Създал от не един политик, противопоставящ се на клана Ода, пример за назидание. Цели къщи с фамилии са изгаряни, монаси в манастир са ослепявани, а езиците им изтръгвани. Хиляди са жестокостите му. Известен като "бясното куче на Нобунага".

Тухлата - човек грамада, мускула който ще стъпи на врата на враговете. Сложете го на предна линия и огледайте килима от мъртви тела. Това не значи, че не използва и оръжия.

Пример: Камуи Кана е суперсилен воин. В битка той действа с копие, като често нанизва няколко души на него заради силата си. Легендата твърди, че може да се бори с лосове с голи ръце.

Стрелецът - не си мислете, че само защото са на разстояние от мелето той е страхливец. За да си самурай-стрелец се изискват здрави мускули и нерви.

Пример: Ашитака Миязаки от клана Мори е най-младият от всички майстори на лъка в Ямато, но може би най-силният от тях. Неговите стрели трошат камъка и чупят дървото, а според една легенда той успял да потопи цял кораб с един изстрел.

Берсеркът - див и много често неразбран, въпреки периодите му на лудост, като цяло е готин. Особено полезен в мелето, заедно с Тухлата и Сабльора е гаранция за вашето оцеляване.

Пример: Мусаши Миямото - най-смъртоносният човек с мечове в Ямато. Използва така наречената Нило техника. Въпреки, че е признат за майстор, неговия стил с два меча е толкова уникален, че не може да се преподава на никой. Мусаши е самотник и работи за клана Тойотоми.

Лидерът - мозъкът зад всяка операция. Най-ефективен в даването на команди към вашите войници.

Пример: Мусамуне Дате е дързък главнокомандващ, който превъзхожда другите със светкавично бързите си битки за клана Токугава. Той самият е майстор на меча и не се бои да влезе в най-напечения момент на мелето.

Мечоносец - майстор на меча, един от най-силните самураи за близък бой.

Пример: Помпозен и емоционален, Йошимото Имагава изглежда на пръв поглед лош избор за заместник лидер на армията на клана Ода. Но под тази превзета природа се крие интелект на майстор тактик, който не се е провалял досега. Отегчен от дългия мир, той приветства появата на злото не само заради вълнението, което то носи, но и заради възможността да подобри уменията си с меч.

Магът - Физически той е най-слабият персонаж, но неговите магии компенсират това. Ролята му е да поддържа другите в групата с проклятия, защити, лекуване, както и с доста нападателни магии.

С това ще приключа представянето на това обещаващо заглавие. Надявам се да съм предизвикал интереса ви, но още по-силно се надявам когато играта най-сетне се появи той да се окаже напълно оправдан.

Pacman

ПРОИЗВОДИТЕЛ: Minds Eye/Creative Asylum **ЖАНР:** Аркейд **ИНТЕРНЕТ:** www.hasbro.com **ОЦЕНКА:** 80

Преди години, когато компютрите приличаха повече на възголемички електронни калкулатори с някои допълнителни функции, доста игри бяха напълно опростени като концепция, но същевременно бяха крайно забавни. Подобна е и историята на Pac-Man, появил се за първи път през далечната 1980 в игрален автомат. NAMCO са създателите на малкото човече, което не би трябвало вече да е толкова малко предвид, че са минали 20 години. Но за кого всъщност става дума? Няма начин да не сте го виждали или поне чували, тъй като оригиналната игра претърпя какви ли не преработки и конверсии за PC,

за различни конзоли и т.н. Става въпрос за една кръгла фигурка, която обикаля до безкрай из различни лабиринти, събирайки малки жълти топчета (на стария ви Правец може да са приличали на плоски бели квадратчета) и бягайки от лоши призраци. И ето, че съвсем наскоро Pac-Man се завърна по компютърните монитори, предложен ни учтиво от Hasbro Interactive. Целта в играта си остава същата, но този път, освен стандартните лабиринти е добавен нещо като своеобразен quest. В него лошите призраци открадват мощен артефакт, който е жизненоважен за планетата на Pac-Man, потрошават го на четири парчета и ги пращат в различни епохи. За вас остава забавлението да се разходите из времето и да ги съберете. Някои ще кажат: наивно. И няма да сгрешат. Но да не забравяме, че става въпрос за забавен jump'n'run, целящ да убие някой и друг час скука. Погледнато от тази гледна точка, самото наличие на сюжет, вече заслужава номинация за Оскар. Разбира се, доста по-важно при подобни игри е самото изпълнение на gameplay-а. А то е

3-D с главно три

Графиката е чудесна - пъстри жизнерадостни цветове, забавно анимирани фигурки, въобще създава се много весела атмосфера, която ви съпровожда из различните лабиринти. А много малка част от тях са просто стандартна плетеница от коридори. Повечето предлагат движение в най-различни посоки - може да се изкачвате по мостове, възвишения, покриви на сгради и по какво ли още не, като камерата, която ви показва в трето лице, през цялото време заема възможно най-удобната за вас позиция. Движенията на Pac-Man са много реалистични, като авторите са помислили за такива детайли като забавяне на скоростта при изкачване на стръмни хълмове или допълнително ускорение при спускане по наклони. В някои нива пък гравитацията нещо не е във форма и малкият герой събира топчета, движейки се отвесно във вътрешността на дънер или пък на гъба. Ще се лутате също така и по поляни, разделени от величествен водопад, продължен в пълноводна река. За да я прекосите може да минете или зад водопада или по няколкото дъги, простряли се над водата. В търсене на частите на артефакта не рядко ще бродите дори из необятните морски дебри. Подобно разнообразие, поднесено по подходящ и професионален начин не ни е радвало от доста време насам.

Освен това няма опасност забавлението да свърши прекалено бързо - дизайнерите на играта са се постарали върху 45 нива, обединени тематично в пет различни времеви епохи - праистория, древен Египет, Средновековието, Дивия Запад и бъдещето. Всеки период е автентично представен в приключението - в началото ще се озовете сред дивата природа, заобиколен от скали, езера и вулкани, а после ще потеглите към цивилизования Египет, където ви очакват китни оазиси редом с гробници на фараони. След това ще усетите атмосферата на уестърните от 50-те, събирайки топчета из салууните на Дивия Запад и по покривите на едни от първите парни влакове. Средновековието също присъства осезателно със своите рицарски турнири, замъци и инквизиторски зандани, а за десерт остава бъдещето, където придвижването става обикновено по повърхността на ракети и ядрени реактори.

Добро впечатление правят и враговете, които ви преследват из многобройните нива - те отлично си пасват с времевата епоха в която се намирате. Ще срещнете канибали, египетски жреци, каубои, рицари, конници, извънземни. Всички те са забавно анимирани и създават чудесно настроение у играещия. Освен тях ще се натъкнете и на много статични препятствия, които са част от пейзажа на нивото. Грамадни делви, пълни с отровни змии, пропадащи подове и дракон, бълващ огнени кълба, са само малка част от изненадите, подготвени от Minds Eye и Creative Asylum. Всичко това е съпроводено от приятна, ненатрапчива музика, която е различна за отделните епохи и като цяло добре се вписва в и без това качествения геймплей.

Дотук се събраха положителни черти достатъчни не за една, а поне за три игри от подобен род, но дизайнерите на Pac-Man Adventures in Time явно не са били на това мнение, защото през има-няма две-три нива са вмъкнали разнообразни мини-игрички, да не би случайно обикалянето из лабиринти да ви доскучее. Сред най-увлекателните са карането на кану в бурни води, каубойската престрелка и още много други. Особено приятно е храненето на динозаври - за определено време трябва да пласирате колкото се може повече храна в устите на четири малки динозавърчета. Те обаче са доста капризни и ако им хвърлите парче месо докато не са гладни, просто ще ги халосате по главата, което е придружено от смешна анимация и няколкосекундно наказание за вас. И за да бъде картината пълна, редно е да поздравим авторите за кратките видео откъси, които съпътстват подобни нива и един вид представят развитието на сюжета. Макар и с ниско качество, тези филмчета изглеждат съвсем на мяс-

то и опринасят за цялостната приповдигнато-комична атмосфера на играта.

Какво остана да кажа? Мда, няколко заключителни думи, май, въпреки че при толкова положителни качества понякога е най-добре просто да помълчиш. Pac-Man Adventures in Time дава на компютърните геймъри jump'n'run с много свежи идеи и оригинални хрумвания - нещо-което одавна не изненадва притежателите на конзоли, но е рядкост в света на PC.

V-Rally 2

ПРОИЗВОДИТЕЛ: Infogrames **ЖАНР:** Arcade Rally **ИНТЕРНЕТ:** www.infogrames.com **ОЦЕНКА:** 70%

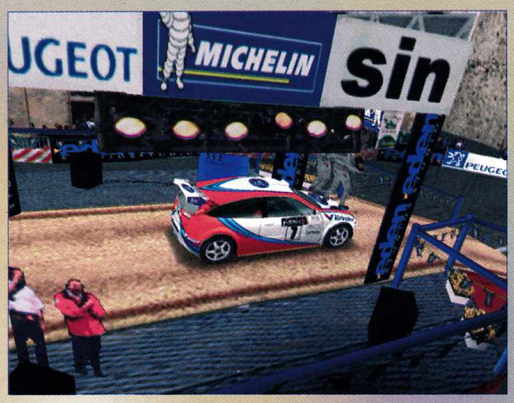
Когато стане дума за добър рали-симулатор един производител се превърна в еталон на реализъм и качество. Това е фирмата Codemaster, създала шедьоври като Colin McRae Rally - симулатор на планинския рали шампионат, и TOCA 2 - състезания на затворена писта.

Не са едно и две заглавията, които от известно време насам се опитват да достигнат и надминат гореспоменатите, но, поне според мен, до излизането на Colin McRae 2 (която притежателите на Sony PlayStation от известно време джиткат) тронът им дори няма да се поклати.

Не зная дали създателите на V-Rally са имали подобни амбиции, когато са правили играта, но силно се надявам да са ги нямали, защото бих бил разочарован. V-Rally е всичко друго, но не и рали. Не и по начина, по който аз разбирам този термин, което все пак не е болка за умиране като се има предвид, че голяма част от геймърското братство предпочита игри с коли, тип Arcade, какъвто именно е продуктът, за който говорим. Изумителното в това заглавие е, че то е преплело в себе си положителни качества като чудесна графика и звук, прекрасен саундтрак, пълен набор нови модели коли с отрицателни такива - от рода на нереалистично движение на колата и липсата на каквато и да е свобода за изхвърчане извън пистата. Просто липсват точно онези незаменими компоненти на реализъм, които характеризират понятието "симулатор". Мисля си, че при едно по голямо старание би могла да се получи игра на много по-високо ниво.

Но да оставим изльганите надежди настрани и да погледнем какво имаме пред себе си.

V-Rally включва три варианта за игра, а именно - Arcade, Trophy и Championship. Всеки от тях притежава три нива на трудност, като в началото са разрешени само началните, а останалите трябва да се заслужат, което разбира се, дава и допълнителни бонуси (ще разберете какви обаче, чак когато поиграете:-(. В първите два варианта на игра ще се състезавате на затворена писта срещу трима състезателя (със сравнително добър ИИ), а в третия ще премерите сили в истински рали шампионат - сам на пистата. Сам, борейки се срещу времето на останалите участници.



В играта е намерил място и Editor на писти, така че при желание ще можете да обогатите преживяванията си на генерирани според вкусовете ви писти.

А сега нека разгледаме една по една характеристиките на V-Rally.

Първо не мога да не кажа добри думи за графичната система. Плавно движение на колата и съзерцаване на красиви пейзажи по време на шофиране. Дори и във високи разделителни способности на нормален компютър (без водно охлаждане) всичко изглежда супер. А това в днешно време е нещо, което си струва да се отбележи.

Озвучаването на двигателя е близко до реалността. Интересна е възможността да изберете и пола на навигатора, респективно - гласа, който ви съобщава идващите завои. Та, както казах и в началото, звукът и музиката са повече от задоволителни.

Добро впечатление прави и наличието на новите модели коли, включили се наскоро в световния рали шампионат. Играчът има възможност да кара Ford Focus, Seat Cordoba, Scoda Octavia както и фамозните Subaru Impresa, Toyota Corolla и още няколко супер возила. Много добре е пресъздаден самият вид на отделните модели, като при удар ламарините на колата ви се гънат, а с времето задницата ви (тази на колата де:-)) се покрива с прах и мърсотия.

Но, както пееше Милена навремето: „И всичко цветнооо има краай...". Дойде време да сгъстим и посивим краските. Най-неприятно впечатление във V-Rally прави движението на колата. Автомобилът ви набира като болид от Формула 1. И спира като Батмобила. Ръчните скорости губят смисъл, колата общо взето ускорява еднакво бързо независимо от това дали при спряло положение сте на първа, втора или трета предавка. Много ме нервира и констатацията, че не ми бе дадена възможност да изхвърча от пистата. (А не като да не се опитваше - бел. ред.) Представете си как сте набримчили бракмата си и в момента, в който виждате, че просто няма начин да не изхвърчите от пистата вие просто се блъскате в някаква невидима преграда и без повече проблеми продължавате напред. (Ауу, какво разочарование наистина - бел. ред.) Не се ли чувствате, като в някакво менгеме (или като риба в аквариум, която безпомощно се опитва да го напусне)? Аз поне така се чувствам! (А не е ли глупав? Вие ми кажете - бел. ред.) Човек не може дори в дърво, камък или стълб да се блъсне. Таман се засилиш към нещо подобно и... и просто преминаваш през него, ей така.

В крайна сметка, ако трябва да обобщя, мнението ми е следното: Положителните качества на играта я превръщат в едно чудесно Arcade заглавие, а отрицателните я лишават от каквито и да е претенции за приличен симулатор.

П.П. Сравнително добрите оценки се дължат най-вече на едно гениално и също толкова смешно хрумване в играта - когато влизате в някой остър завой, публиката разположена там моментално хуква нагоре по склона (все пак човешко е нали).

uRKO

THRONE OF DARKNESS

ПРОИЗВОДИТЕЛ: Click Entertainment **РАЗПРОСТРАНИТЕЛ:** Sierra ИНТЕРНЕТ: www.clickent.com ИЗЛИЗА: начало 2001г.

Имало едно време...

Така започват приказките. Спомням си времето когато баба ми четеше и разказваше тези невероятни истории. Сякаш в самото звучене, в самата същност на това простичко изречение се беше спотаила магия. Вълшебство, което ме караше да зарежа всичко (малко чудо само по себе си) и с блеснали очи да се кротна срещу мъничката крехка жена и да се заслушам в топлия й глас. Глас, рисуващ ми картините на невъзможни светове, призоваващ във фантазиите ми змейове, принцеси, герои, тъмни сили и митични пратеници на светлината...

Днес вече нямам слуха да откривам магията на тези три думички. Загубих този талант някъде из завоите на живота. Но все още пазя спомена за онова мистично чувство. И едва години по-късно си дадох сметка, че именно „бабините приказки" успяха за пръв пъ да сведат Доброто и Злото от мъгляви и абстрактни морални категории до по-разбираеми и възприемчиви обекти: Злия Маньосник и Свирепата Хала, Добрия Крал и Храбрия Юнак...

И макар (както е и редно между впрочем) там тези понятия да бяха твърде абсолютизирани (лошият винаги бе самото олицетворение на Злото, а добрият ни повече, ни по-малко от самата добродетелност), те все пак ме накараха да осъзная съществуването им.

Да! Приказки, истории, митове, легенди... както и да ги нарече човек, те са неразделна част от бита на всяка нация. И слава богу! Защото в противен случай светъ нямаше да е същият, нито пък ние самите.

Днес ще започна поредната приказка за борбата между Добро и Зло, която ще имате шанса, някой ден, да завършите сами. И така слушайте:

Имало едно време някъде далеч-далеч, в източните земи, една велика империя, Ямато. Там властвал Шогуньт Беносуке Кира. С помощта на добрите богове, в една продължителна и кървава война, той успял да победи Господаря на Злото. Да го низвергне и да донесе на народа си дълги години на мир и благоденствие. В израз на почит към боговете и към хилядите загинали във войната със злото, той построил пет замъка. Първият издигнал на самия връх на великата планина Шуринзан. Останалите разположил в широк периметър околовръст - като стражи, вперили поглед към четирите посоки на света. Издигнал ги в чест на основните богове: на водата, огъня, земята и светкавиците; и ги предал в ръцете на най-верните си Даймио, за да са техни Пазители. С помощта на тези предани васали Беносуке управлявал Ямато мъдро и справедливо. Хората почитали боговете си...

Но годините се трупали, трупали... и един ден Черната Гостенка навестила най-сетне Двореца за да вземе своя дан. Старият Шогун се споминал. На трона се въкачил неговият правнук Цунайоши Кира. Колкото велик, мъдър и добродетелен бил старият, толкова жалък, патетичен и порочен станал новият владетел. Той потънал в разкош и разгулен живот. Загубил управлението на империята, а не след дълго покварата пъзнала и сред простолюдието. Храмовете опустели. Настанали години на упадък. И Божието наказание не закъсняло - един ден Шогуньт легнал на смъртно легло, покосен от тежка болест. И нямало лек за проклятието на боговете. Мнозина се опитали, но се провалявали и повече никой не ги видял. Стотици били отправилите се към Страната на Сенките за да дочакат там своя тиран, с една глава по-ниски...

Историята би могла да завърши още тук, но Съдбата предначертала друго. Най-накрая в двореца се появил един „монах". Той подал на Шогуна чаша с вълшебен еликсир и му обещал изцеление и безсмъртност. И наистина, болният пил и скочил на крака, но... вече не бил същия. В него се вселил Зашшин - Богът на Тъмнината. Той накарал и войниците си да пият от отварата. Тридесетима отказали и били посечени, останалите пили и се превърнали в демонични създания, които започнали да се хранят с телата на загиналите. После Лордът на Злото заповядал на монаха да разтвори порите на Преизподнята и призовал адските изчадия. И се сбрала Ордата на Злото. Дошло най-после и времето, за което Демоничният мечтаел отдавна - времето за разплата. С богове и с хора. Той разделил войската си на четири части и атакувал стражевите замъци. Три от тях паднали. Кръв и отломъци на пожарища обагрили стените им. Четвъртият Даймио бил обграден на върха на своя замък, заедно с последните си седем самурая. Тъкмо когато се приготвял да продаде скъпо живота си... ордата внезапно се отдръпнала. Господарят на Злото ненадейно решил, че е избил всички и се отегчил. Така последните бранители оцелели като по чудо. Дългата ръка на Съдбата отново се намесила в събитията за да уравни везните. Но каква ирония само...

(Типично между впрочем!) ...Осмината прекрасно разбирали, че за тях смъртта е само отложена. Били хора с чест, чиито свят вече не съществувал, заличен от злата сила. И като такива не можели да продължат живота си, притаени някъде в страх, докато Врагът се разхождал по земята. Били воини и кръвта на мъртвите им другари виела за отмъщение. Имали дълг, който все още помнели. Те били Пазители! И знаели, че никой - човек или звяр - няма да е в безопасност докато Злото не бъде окончателно заличено. Чувствали, че тяхна е честта да се превърнат в оръжието на боговете и че тяхна ще е по-късно славата. И приели тази чест! И така Даймиото повелил: Да се унищожи Шогунът. А верните му самураи се отправили към забуления с черни облаци хоризонт на бъдещето. Да изпишат с кръвта си историята!...

Но какво ли биха могли да направят седмина срещу пълчищата на Мрака?...

Ето на този въпрос ще трябва да отговорите самите вие. Когато Throne of Darkness се появи на пазара някъде в първата четвърт на 2001 година. И предполагаемият отговор е: МНОГО! Но преди да стигнем до там, нека се върнем малко назад към нормалния ход на нещата и да видим що за игра ще е това и що за хора стоят зад създаването й. Що се отнася до второто, фирмата е Click Entertainment със седалище във Фриско (както американците обичат да наричат Сан Франциско). Нейни основатели са Дорон Гартнер и Бен Хаас - и двамата бивши служители на Blizzard, а също така и част от екипа, създал Diablo. Свързвайки този факт с първия въпрос, автоматично бихте получили и отговора, а именно: Throne of Darkness ще бъде Action RPG от „диаблов" тип.

Нов клонинг? О, да, определено! Още първият поглед ще ви го разкрие - изометрична перспектива, видима част от интерфейса силно подобна на тази на Diablo - вляво глобусче с кръвта, вдясно глобусче с мана (ки), няколко слотчета (колан) за предмети, аналогично организиран инвентар... Но ще е и нещо повече, надявам се. Всъщност, ако се заслушаме в позивните трели, които долитат откъм щаба на Click, би трябвало да си съставим мнението, че като Геймплей TOD ще бъде всичко онова, което трябваше, но не успя да стане Diablo 2, че и отгоре. Но, както нееднократно с вас сме се убеждавали, „тез' песни любовни" в последствие доста често звучат фалшиво. Затова ще се опитам да изложа само факти - неща, които просто няма как да са твърде далеч от истината, когато играта излезе.

ВЕЛИКОЛЕПНАТА СЕДМОРКА...

Имаше навремето един такъв култов филм. Сигурно някои още го помнят. Не зная обаче, колцина са, които знаят, че този каубойски екшън бе просто римейк на шедьовъра на Куросава, с великия Тоширо Мифуне в една от главните роли: Седемте Самураи. Споменът ми за тези прекрасни кинематографични явления, бе провокиран изцяло от TOD. Както стана вече дума, седем са самураите и в нашата история - една великолепна седморка, в която всеки е уникален с уменията и специализацията си.

Ето ги и тях:

Archer (Стрелец), **Berserker** („кой не е чувал за него..."), **Brick** (Тухла), **Leader** (Водач), **Mage** (Маг), **Ninja** (Мин... хе-хе, Нинджа), **Swordsman** (Мечоносец).

Всеки от изброените класове герои ще има своите силни и слаби страни. Ясно е, че Стрелецът би бил много ефективен от дистанция, но в близък бой ще пада от два шамара. Способностите на Нинджата пък биха блеснали най-ярко в прикритите действия и диверсиите. Тухлата (Буцата или Павето по нашенски) ще компенсира доброто впечатление от нечовешката си сила с неповратливост или най-малкото с грозната си **мутра** :-). И така нататък и така нататък... Всеки клас герой ще борави с три различни **ТИПА** оръжие и ще има **ОСНОВНО** умение, което ще развива по време на игра. Но колкото до последното, информацията все още липсва.

Е, предполагам, че въпросите ви вече напират, а аз за кой ли път съм захванал нещата от краката към главата. Веднага се поправям! И тъй, знайте, че, въпреки концептуалната му близост с Diablo, в TOD ще се натъкнете и на някои наистина съществени разлики. Една от тях е, че в играта ще водите повече от един герой. *Не, не са седем!* **Четирима са**.

Значи ще има избор? Да, наистина. Но тук не говорим за избора „кои четирима от седемте да изберем", за да превъртим играта (това не би се вързало със сценария), а за избора точно ***кои четирима да изберем в конкретния момент***. Играта ще ви позволява по всяко време да заменяте който и да е персонаж в квартета си, с някой от „почиващото" трио. Съставът на групата ще променяте като телепортирате нежелания персонаж в базата си (за това малко по-късно) и си вземете друг. Това действие обаче, ще струва определено, количество „ки" (енергия, мана...) от собствения ви резерв. Въпросното количество ще зависи и от мястото, на което се намирате. Все пак, тук-таме ще има и „естествени" портали, които ще имат същия ефект при много по-ниска цена.

...И ТРИМАТА ОТ ЗАПАСА

Всъщност са двама, макар да има някакви мъгляви намеци и за трети. Докато не се потвърди официално обаче, забравяме за тази вероятност. Та, двамата ваши съюзници и помагачи са Ковача (Blacksmith) и Свещеника (Priest). Няма да уточнявам на кого напомнят, едва ли има нужда, но тук интересното е, че Ковача, освен че ще ви поправя снаряжението, ще може и да ви създава брони или оръжия от материали, които вие му донесете. Включително да ги комбинира и с части от мъртви чудовища. Например (според официалната информация) ако съчетаете три меча с три парчета от Карра (гигантски костенуркоподобни създания) ще получите уникален Kappa Destroyer Sword, който в последствие ще можете да усъвършенствате и подобря

вате с още парчета от Карра. Самото създаване на предметите няма да е моментално, а ще отнема различно играло време, в зависимост от сложността им и... от уменията на Ковача. Аха, баш тъй е - за разлика от Diablo, тук ще разполагате и с шанса да влияете в известна степен на помощниците си. *Как?* Просто! Ако намерите Технически свитък някъде из нивата и го занесете на Ковача, то той ще повиши уменията си. В резултат ще създава по-добри и качествени предмети. Аналогичен е случаят със Свещеника, елексирите, отварите и Образователните свитъци.

И докато се въртим около Ковача нека ви кажа няколко думи и за оръжията. Общо ще има 12 ВИДА основни оръжия - 4 вида мечове, 4 вида копия, лъкове и 3 вида оръжия за хвърляне. Всеки ВИД със съответните си под-разновидности. Те ще могат да се набавят както от убитите врагове, така и от различни сандъци и контейнери. Някои от тях ще са готови за използване веднага, но други (магическите) ще се наложи първо да пречистите от злото.

Сега, проблемът с оръжията е, че стискаш ли в ръката си оръжие е най-добре да го използваш. Преди някой да ти го вземе и да те сбърка с брюкселско зеле. А мераклии няма да липсват...

МЕРАКЛИИ

Надявам се, че като едни от създателите на Diablo, пичовете от Click би трябвало да са наясно кое направи тази игра една от най-продаваните за всички времена - освен всичко останало като атмосфера, система за развитие, динамика и пр., това на първо място беше огромното разнообразие от предмети и врагове. Въпрос, на който (поне днес) не мога да ви дам отговор. Единственото, което мога да ви съобщя са сухите цифри. Но ако си спомняте и в Rage of Mages на времето имаше многоого предмети и какво ли още не, само дето помежду им нямаше почти никаква разлика. За оръжията и бронитe обаче, вече говорихме. Да видим как стоят нещата с вразите:

Те ще бъдат повече от 30 ТИПА! Сред тях всякакви хуманоидни (човешки) варианти от тъмната страна - войник, стрелец, лидер... Както и подобаващ асортимент от фантастичните същества на Преизподнята: за Карра вече стана дума, освен тях - Неандърскъли, Fallen Priestess, планински демони и други... Да се надяваме и дракони. В израз на дълбока симпатия и благодарност, че сте го върнали там откъдето е дошло („всяка жаба да си знае пъола") всяко от тях ще ви „дава" някакво съкровище или материал (част) от себе си. Какво точно ще получите зависи изцяло от вида и местообитанието на всяко едно същество. Така например няма да получите злато или скъпоценни камъни от горско създание (то просто няма откъде да ги вземе), но ще намерите може би някакъв ресурс, който да продадете за пари или да използвате за създаване на оръжие. Самата процедура по придобиването им (битките) на тези благинки протича в реално време, като директно управлявате само един персонаж, който можете да смените винаги. В играта е включена скриптова система, позволяваща с един бутон да укажете на дружината си вкупом да атакува един враг или пък всеки сам да си избере противник. С други думи ще има алгоритми за позициониране, атака и защита, които ще са байднати на съответни клавиши, така че лесно да управлявате героите си в битка. Някои от тях (Leader, Swordsman) ще имат на разположение и повече скриптове за действие. Ще има и редактор за скриптове, така че ще можете дори сами да си ги създавате (дай Боже!). Иначе за управлението основно ще използвате мишката - ляв бутон за движение и атака, десен - за магиите.

МАГИИ

Системата на магиите включва около 80 (!!!) ВИДА. Организирани са в 5 класа. Основен, Земя, Вода, Огън, Светкавица. Маньосникът може да ползва от основния клас някои магии като лекуване и изцеление от отрова. Иначе магии ще се научават като принасяте дарове (пари, скъпоценности и пр.) на съответните богове, свързани с тях. Ще има и комбинирани магии. Някои от тях ще са достъпни само на определени места или само ако сте достигнали определено ниво. Всеки бог ще има изгубен предмет от храма си, който трябва да намерите и върнете, за да имате достъп до по-висшите нива на магиите.

Самите магии, подобно на събратята си в Diablo 2, ще са 3D ускорени и според дизайнерите щели да ни пашнат (бре, оптимисти). Иначе играта ще е 2D. За целта е разработен изцяло авторски 2D спрайт енджин способен на феноменалните резолюции... дръжте се сега... 800X600 и 16 битов цвят. Единствените ми впечатления засега са от някакви анимации, (които честно казано ми се видяха не винаги плавни - може би заради малкия брой кадри - и доста несполучливо, поне на фона на тези от Diablo 2) и от снимки, част от които виждате и вие самите и които меко казано изглеждат доста не обнадеждаващо.

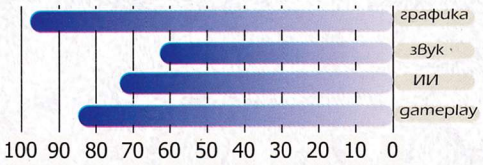
Но, „ще поживеем, ще видим", както казват русите - още е много рано да се кажа каквото и да било. Лично за себе си, това и смятам да направя.

FREEMAN

RUNE

ПРОИЗВОДИТЕЛ: Monolith **ИНТЕРНЕТ:** www.monolith.com

МИН. КОНФИГУРАЦИЯ: Celeron 400, 64MB RAM, 4MB Video



84
ОБЩА

АВТОР: Snake

Огледам с примрежен поглед пустата редакция и с ловко движение се пресягам към обезпокоително опразващата се бутилка уиски. Червено-кафявата течност, именувана от производителите си "Сто гайди", се плисва в чашата ми. Вдишвам дълбоко специфичния трънчив аромат и отпивам голяма гълтка. Притварям докато топлината се разлива по хранопровода ми, а после и из цялото ми тяло. Примлясвам тихо. Това, че рожденият ден на Freemap е отминал в никакъв случай не означава, че трябва да оставяме ценния материал да изветрява. Каня се да отпия отново, когато външната врата на офиса се отваря с трясък. Бързо оставям бутилката на мястото й, прибувам чашата зад компютъра си и с изключително съсредоточено изражение започвам да размествам иконите по десктопа си, докато звукът от нечии тежки стъпки приближава вътрешната стаичка, в която се намира същинската редакция на GW. Втори тряськ на врата срещнала стената вдясно от нея. Поглеждам новодошлия с половин око, после с цяло и накрая и с двете. Облечен е в дълга до земята тъмносиня пелерина с качулка, в сянката на която за миг проблясва едно единствено око. Мъжът се обляга небрежно на чепатата си тояга и оглежда премерения хаос царящ в трудовото ни гнездо. После отново спира погледа си върху мен. Прегльщам. Непознатият се приближава до стола ми и с мрачно изражение ме хваща за рамото:

-Ти си Snake, нали?

Гласът му е пълтен и дълбок. Властен.

-Ахъ - измьнквам плахо.

-На картинката с ламята изглеждаш по-добре отколкото на живо - изсумтява той. - Както и да е, ти ли ще пишеш за Rune?

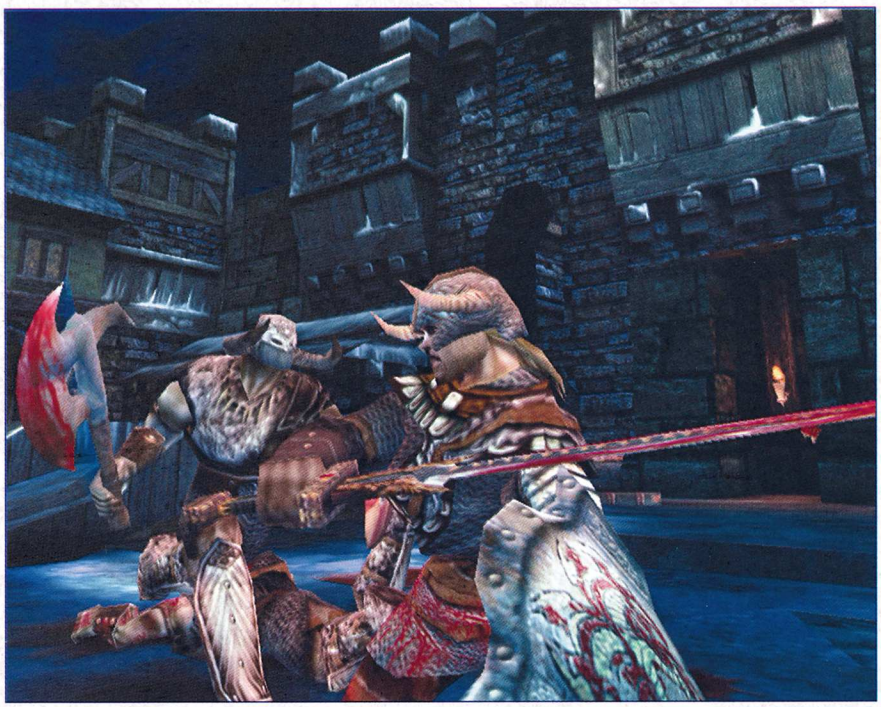
-Да - измьнквам още по-плахо.

-Няма - отсича непознатия и с рязко движение ме изхвърля от стола ми - Чел съм ти статиите и знам, че ако в играта няма крадец или негър псион ще я оплюеш и ще й дадеш под 80%.

Докато събирам сведенията за мръсотията по мокета от първа ръка мъжът сяда на мястото ми, хваща мишката, отваря нов word-ски документ и пъзва пръсти по клавиатурата.

Здравейте, скъпи читатели. Името ми е Вотан (*Один, по нешенски - бел. Snake*) и имам изключителната чест да ви представя една от най-добрите компютърни игри, появявали се в Мидгард през последната година, а защо не и една от най-добрите компютърни игри на всички времена (*търд пърсън екшъна - бел. Snake*) Rune. В нея вие влизате в ролята на младия викингски воин Рагнар, комуто е отредено да спаси своя народ и да покрие името си със слава, борейки се с абсолютното, всемирното, извънмерното олицетворение на вечното зло - отвратителния и ненавистен Локи. Педерастчето мазно. Ах, Балдър, Балдър, непрежалими мой. (*Балдър или по-правилно Балдр е син на Один и Фрига за чиято смърт Локи... хм... спомага - бел. Snake*). Та значи кирливият копелдак омотава в черните пая-жини на лъжите си един велик и опитен боец и го дарява с невероятни сили, даващи му възможност да твори злодеяния за черния си господар. Още при първата си среща с него Рагнар бива убит от своя противник, но тогава на сцената се появявам аз, ама да знаете само колко добре изглеждам, брадата ми само, малко рошавка са я изкарали, ама иначе съм пичага страшен, та значи появявам се аз, връщам Рагнар от царството на мъртвите и двамата с него му го набиваме могъществено на Локи, олигофренът недоклатен, и на злите му планове. Както сами виждате сюжетът е просто блестящ, красив, съвършен и многопластов.

На всичко това е придаден граничещ със съвършенството графичен облик (*Силни, но, в доста голяма степен, верни думи. Rune използва модифициран Unreal енджин, който въпреки, че вече изглежда малко остарял в сравнение с третата вариация на куейкския си събрат, очевидно още върши работа. При това добра. Още стартирането на играта чането ми буквално увисна, докато наблюдавах процеждащата се между мрачните силуети на вековните борове кървавочервена светлина на залязващото слънце и бавно потъмняващото небе над главата ми - бел. Snake*). Дори божественото ми съзнание не успява да намери верните



думи, за да ви опиша всичко, което видях на монитора си, докато разцъквахме с валкириите във Валхала. Околният свят е пресъздаден наистина впечатляващо като се започне от сумрачните пещери и се стигне до блестящите снежни полета, без да забравяме и бистрите реки и езера, под чиято невероятно анимирана повърхност се таят едни от най-изумителните и красивите подводни пасажи, които съм виждал в игра въобще. А ние в Асгард, играем много, повярвайте ми. Когато си безсмъртен ти се отваря адски много свободно време за подобен род занимания. Та значи красотата е невероятна (*Това вече го каза. Но... хм, колегата е прав, най-вече относно подводните пасажи. Невероятни и пъстроцветни подводни животни и растения, стрелкащи се във всички посоки фосфорисциращи рибки, танцуващи водорасли и копия от светлина, врязали се във водната плът превръщат всяко гмуркане в незабравимо преживяване. Последното ме подсеща да спомена, че светлинните ефекти като тези в Rune не съм виждал досега, а смея да заявя, че съм изиграл почти всичко от последните години, в чийто рекламен текст се мъдри редът "дайнамик лайтнинг". Вижте неуловимо прекрасния и реалистичен танц на виртуалния еквивалент на фотоните, просто го вижте. Вижте как огнените отблясъци пълзят по стоманеното острие, потънете в зеления отбляськ на ... абе на нещо зелено, вижте малката снежинка, уловила бляська на потъващото в облаци северно слънце, аз също не мога да ви го опиша. - бел. Snake*). Прави впечатление и изключително добре представеното взаимодействие на Рагнар със заобикалящата го среда. Физическият модел на Rune също е твърде близко до съвършенството. Бутнете леко висящата от тавана верига и тя ще се заклати, минете близо до клоните на някакво растение и те ще се размърдат от досега с тялото ви, хвърлете по идващ към вас противник малката си брадвичка и после се опитайте да повторите номера с меча си или примерно с някои буздуган, за да усетите разликата в траекторията. Освен това в играта на Human Head Studios оръжията и щитовете на вашите противници не са прикачени към телата им, а са напълно самостоятелни обекти, които - съвсем закономерно - ще можете да вземете след като ги посечете (*Струва си да се добави, че в Rune ще можете да взимате и отсечени части от телата на враговете си и да ги използвате като оръжия. Изключително забавно е да се укрепите на някоя височинка и да започнете да замервате очакващите ви долу войници с части от телата на колегите им или да отсечете нечия ръка и после да я използвате, за да нашокате с нея канчето на бившия й притежател - бел. Snake*). Като цяло авторите на играта са обръщали огромно внимание на дребните детайли, издигащи термина реализъм до ново ниво - всяка рана по тялото на Рагнар е видима, всяка капка кръв - ваша или чужда - остава по тялото, дрехите или оръжието ви, до поредния досег с водна повърхност. Движенията на всичко живо на монитора ви - независимо дали ходи, тича, плува, бие се или просто си стои на едно място, чешейки се по главата с отегчен вид - са изключително реалистично пресъздадени. Което превръща боят в Rune в незабравимо преживяване. Никъде другаде не съм виждал (*признавам си, и аз - бел. Snake*) толкова реалистичен и брутален бой с хладни оръжия. Можете да гледате с часове играта на някои друг, следейки с поглед свистящите оръжия или буквално да подивеете от плисналия във вените ви адреналин, ако клавиатурата е във ваши ръце. Да се превърнете в берсерк. Във виртуален берсерк Ама наистина. В долната част на екрана ви има един индикатор, който се пълни, когато убивате някой и се изпразва, ако бездействата. Когато се напълни до край очите ви светват в червено и ставате по-як и неуязвим за известно време. Тотална агресия. (*И това е вярно. Усещането за силата на удара, за масата на оръжието са предадени по изключителен начин. Чувството за мощ, почти физическото усещане от досега с хладната стомана и обвитата в грапава кожа дръжка, разтърсващият удар на меч срещнал щит, мекотата на пльтта, в която потъва острието... Не знам как са го постигнали ония от Човешката глава, но Руната наистина е способна да събуди звяра във вас, да отприщи цялата ви ярост и да я събере на върха на оръжието ви, да ви накара да убивате отново и отново, не заради някакъв експириънс, не за да минете нивото или за да получите нова магия или оръжие, а просто заради* ***удоволствието*** *от гърчовете на трупа в краката ви, от облялата ви кръв, от бляська в ослепелите очи на отрязаната глава - бел. Snake*). Rune е сподобна буквално да ви погълне в себе си, да ви разкъса и да ви съгради наново, освободен, пречистен и щастлив. Това е игра, която ви смазва с атмосфера, унищожава света край вас с натискането на бутона new game, за да ви пренесе в древна и прекрасна епоха, сред величествената природа на севера, във времената на меча и магията, на

силата, стоманената вяра и изпепеляващата враговете смелост. Изиграйте я. Струва си.

Почесвам се замислено и отпивам яка глътка уиски. Один си замина преди около час, като преди това навря Гангнир в лицето ми и ме посъветва да не си позволявам корекции, оставяйки ме със смътното усещане, че в появата му насред мръсния ни офис в последната година от двадесетия век има нещо изключително ненормално. Препрочитам за пореден път писанията му, вмъквам още една своя бележка и вече се каня да сейвна статията, давейки съвестта си на обективен рецензент в още гайдарска течност когато някой тихо се прокашля зад гърба ми. Този път сам си падам от стола. След като се убеждавам, че предишните ми впечатления за мръсотията по мокета са били напълно реалистични се обръщам към новия си посетител, който този път не си е направил труда дори да ползва вратата. Срещам хитрия поглед на симпатичен млад мъж с къса козя брадичка и пристегната в малко опашле сламеноруса коса. Облечен е в изискан черен костюм, с бяла копринена кърпичка в джоба на сакото. Усмихва ми се, забучва пръст в монитора ми и изсумтява:

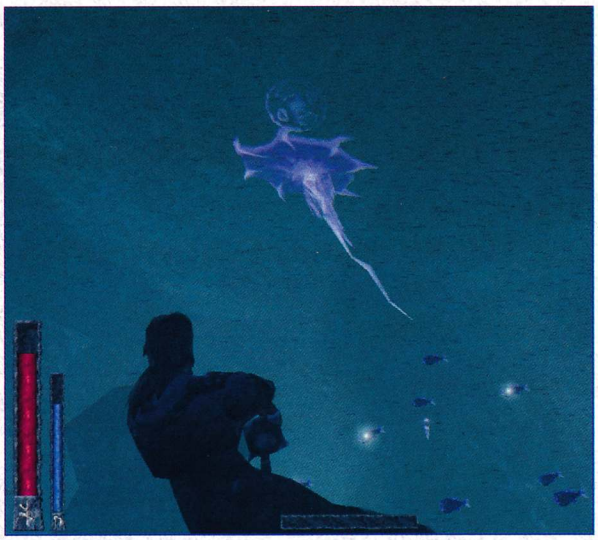
- И теб не те кефи, нали?

Кимам, доколкото позата ми го позволява. После се надигам на лакът.

Мъжът невъзмутимо сяда на стола ми и се зачита в рецензията на Один. Отново изсумтява:

- Педерастче съм бил, значи. Знаеш ли, от устата на някой, който от цяла вечност чука само Фрига и двата си вълка това ми звучи направо като комплимент. Виж, проблем ли ще ти е да допиша нещо.

Махвам неопределено с ръка към Локи и си придърпвам чашата и бутилката.



Добре, нека да ви кажа и аз нещо за тази "невероятна" игра. Не ми е особено ясно от какво точно се е впечатлил толкова божественият ми колега, но голата истина е, че освен едната му там добра графика и някакви заченки от ефектна атмосфера в нея няма почти нищо заслужаващо внимание. Сюжетът няма да го коментирам, но мога да ви кажа, че по-брутална гавра с великолепната северна митология не съм виждал. Не е тук мястото да ви обяснявам защо мисля така, но, в името на Деветте свята, повярвайте ми, Rune има точно толкова общо със същата тази митология, колкото 2D екшънът BlackThorn - с "Война и мир". Във втория случай - война, борба за мир и огнестрелни оръжия. Тъпата история е подплътена с възможно най-отвратителните кътсцени, сътворени с енджина на играта и звуково озвучаване на читалищно ниво. Рагнар е най-безличния герой появявал се в компютърна игра за последната година, до степен да не ви пука за бъдещето му, миналото му, животът или смъртта му, мисията ми, или за каквото там ходи нагоре-надолу из нивата да сече. А да ви кажа ли из какво ходи нагоре-надолу да сече през близо 50% от игралното време? Из пещери. Из безлични, скучни и еднообразни пещери. По някое време ги напускате, вдишвате глътка чист въздух за около пет секунди и се шмугвате в някакви безлични, скучни и еднообразни коридори. Не знам Один, какво го е смазвало в цялата работа, но по моему Rune може да ви смаже единствено с подтискащата си клаустрофобична атмосфера. Докато успеете да видите за първи път похваленте по-горе заснежени полета и да се изправите лице в лице с първия си адекватен противник (*Абе не ми е ясно какво точно се разбира под адекватен, защото изкуствения интелект на Rune е позле и от озвучаването. Враговете често имат лошия навик да забиват в стени или да застинат на едно място в очакване на посичащия ви удар, отказвайки да ви обръщат внимание и да си играят с вас, пък - бел. Snake*) ще ви се наложи да се лутате с часове из отвратителни, скучни и праволинейни подземни нива, борейки се с някакви смешни раци, дваж по-смешни растения (с които впрочем можете и въобще да не се биете, а просто да ги подминавате на бегом), гоблини (с които също няма да ви се удаде да се биете, защото горките имам чувството, че мрат дори и само да кихнете срещу тях) и зомбита (които пък ще сечете дълго и продължително докато успеете да се научите да насочвате оръжието си така, че да им отсичате главите, 'щото те пък мрат само от това). Това са часове на нечовешка (*ми, като си бог... - бел. Snake*) скука като единствената причина да продължавате напред като че ли са парите, които сте дали за играта и оная максима за надеждата дето умирала последна. Когато се измъкнете и от гоблинските пещери и най-вече когато насреща ви излезат първите адекватно биещи се хора се оказва, че надеждата наистина не е била безпочвена и играта става доста забавна, най-вече защото онова по-горе за незабравимите и агресивни схватки е самата истина. Това обаче не променя факта, че тръпката в първата половина от играта е като дясната ръка на Тир. Липсва. (*Отхапана е от чадото на Локи и гигантката Ангрбода - вълкът Фенрис след като бог Тир доброволно си я навира в устата му - бел. Snake*). Знаете ли колко пъти до сега упот

ребих думата "скучно"? Недостатъчен брой пъти. Защото вреговете ви откъдето и да го погледнете са скучно еднообразни и ужасно малко на брой (освен изброените горе три вида се сещам за още - цифром и словом - шест [6] гадини срещу които ще имате честта да възправите могъщото си телосложение), оръжията също са скучно малко, да не говорим, че няма да хванете в ръце дръжката на нещо, което да не сте виждали във фентъзи игра, а магиите просто са си скучни. И абсолютно безсмислени. Ако искате подробности по последните две точки - в играта разполагате с 15 оръжия - 5 брадви, 5 меча и 5 чука/боздугана (като от тях винаги ще използвате последната си придобивка респ. най-якото сечиво, а другите кротко ще ръждясват, освен ако в калабалъка не ги извадите по погрешка) и 5 щита. Което убива в зародиш извечната идея на екшън игрите - да намерите следващата пушка. Във времена, когато всички се стремят да предлагат на играчите си купища с разнообразни и невиждано оригинални оръжия подобно редуциране на арсенала е повече от срамно. Магиите пък са прикачени към съответните оръжия (*описал съм ви ги в края - бел. Snake*) и за използването им ще ви трябва известно количество мана, която ще запълвате с намерените из нивата руни. Трябва да ви кажа, че последните се срещат толкова рядко, че дори и от магиите да имаше някаква реална полза - каквато, повярвайте ми, няма - пак нямаше да можете да ги използвате. И понеже някъде бях чел, че играта минава за екшън-адвенчър се чувствам длъжен да ви кажа, че освен оръжията, щитовете и руните из нивата има още точно две неща, които ще можете да взимате - местната форма на медикитовете (*Които са доста оригинални, впрочем. В коя друга игра ще ви падне шанса да си възстановявате здравето като пиете бира или ядете гущери - бел. Snake*) и факлите. Толкова. Rune като цяло оставя впечатлението за някаква невероятна, почти аркадна опростеност и изчистеност. Авторите наистина са обърнали внимание на детайлите, но наместо клатещи се храсти и кръв по дрехите аз лично бих предпочел да видя малко по-детаилен геймплей, в който интелектуалната дейност да не е сведена до абсолютната нула. Мамка му, дори и в Doom трябваше да следите за повече показатели и да влагате някаква мисъл в действията си. Тази игра тук е достъпна дори и за завършени дебили. Трябва да следите живота си и евентуално показателя си за броня, въпреки, че Рагнар така или иначе сменя автоматично щита си, ако е повреден. За маната се разбрахме. Оръжията са неразрушими и веднъж намерени са ваши форевър. Имате две-три комбота, но принципно нищо не ви пречи да си играете без да се интересувате от нищо друго освен от левия бутон на мишката си. Тъпичко. Гледам, че Вотан ви е казал да изиграете играта, защото си струва. Ами направете го. Може би наистина си струва. Само, че ако всичките добри идеи Rune бяха адекватно развити и господата и дамите от Human Head си бяха уволнили навреме левъл-дизайнера щеше да си струва значително повече.

Деветте свята. Според северните митове това са:
Асгард: Домът на небесните богове и богини, както и на някои от земните такива. Изключително красив свят, където всеки бог има своя зала. Залата на Один се нарича ValaskjÆlf, където от своя трон - Hli skjÆlf – той и жена му Фрига наблюдават какво става из деветте свята.
Мидгард: Домът на хората. В превод означава „средна земя" или „средна градина" Bifrost, Мостът на дъгата свързва Мидгард и Асгард, по него идват боговете в света на хората.
Нифлхейм: Мъгливото, студено царство на богинята Хела, твърде близко до нашите представи за ада. Или такава е поне частта наречена Nastrond - където са тормозили по най-разнообразен начин душите на страхливците, хората пристъпили клетвата си и пр. гадове. Иначе в Хифлхейм е имало и хубави местенца, като това в което Балдр очаквал деня на Рагнарок. Интересен факт свързан с Хела е, че английската дума за ад - „hell"- идва именно от нейното име.
Ванахейм: Домът на the Vanir. Не знам как ги водят на български.
Джотунхейм: Домът на Джотуните, често превеждани като гиганти. In Flames имаха една палава песничка по въпроса. Джотунхейм е бил изключително опасно място и е бил отделен от Асгард с голяма река, която никога не замръзвала - Айвинг.
Лжосалфхейм: Земята на Светлите елфи.
Муспелхейм: Царството на огъня и разрушението, обитавана от огнените гиганти/джотуни, синове на Муспел.
Сварталхейм: Домът на Тъмните елфи. Често бъркани с джуджетата, защото живеят под земята и са изключително добри ковачи.
Нидавелир: Това вече е подземният дом на джуджетата. Майстори на чука у наковалнята, грозни, уродливи и адски алчни.

Ех, ама как влиза това уиски. Да имаше и фастъчки... Ма малки нещо ги правят тия бутилки. Има няма литър и кусур. А иначе за Руната май ви казаха всичко. И да не са, майната му. На оставащите ми редове ще ви дам списъка, който, аз лично, често използвах по време на игра. Става дума за това към кое оръжие каква магия е прикачена. Така например когато ви дотрябва невидимост ще знаете кое сечиво да извадите.

МЕЧОВЕ:
Viking Shortsword - уголемява щита ви.
Viking Broadsword - смуче живот от враговете ви и пълни вашия.
Roman Sword - острието му става огнено.
Dwarf Battlesword - предизвиква лавина от камъни.
Dwarf Worksword - хвърля мълнии.

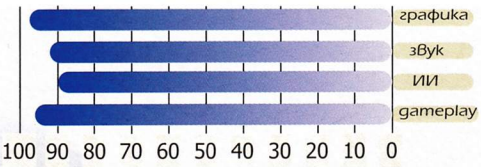
БРАДВИ:
Goblin Axe - неограничен брой хвърляния.
Viking Axe - като млатнете някой и той ви става приятел за известно време. Добре е докато ви се кефи да му видите сметката, 'щото ще му мине.
Hand Axe - невидимост.
Sigurd Axe - замразява враговете ви.
Dwarf Battle Axe - нанася по-голям damage.

БОЗДУГАНИ/ ЧУКОВЕ:
Rusty Mace - отблъсква вразите без да ги наранява. Доста безсмислена магия, впрочем.
Bone Club - sonic blast. Някакви шарени ефекти, като цяло по-голям damage.
Trial Pit Mace - предизвиква вълна от огън. Най-красивата магия.
Dwarf Work Hammer - предизвиква вълна от камъни. Същото като горе, но нанася повече щети и е по-грозно.
Dwarf Battle Hammer - вкаменява враговете.

А да, за малко да забравя. Играта има някои невероятни бъгове, с чиято помощ на места просто не можете да продължите, защото някоя врата отказва да се отвори или пък кротичко си пропадате през пода на асансьора, който трябва да ви закара на следващото ниво. За това за финал ще споделя с вас три кода, без които няма да минете поне до появата на първия patch. Кодовете се изписват след като натиснете tab.Това са CHEATPLEASE - включва cheat mode-а; GHOST за преминаване през стени; FLY - за летене и WALK за изключване на летенето и минаването през стени.
Това беше всичко от Один, Локи и от мен. И от "Стоте гайди". Ей, ама аз видях двама богове днеска, бе. Хльц! Ебахти якото уиски. Ха наздраве.

Sport-sim

FIFA 2001



95
ОБЩА

АВТОР: uRKO

ПРОИЗВОДИТЕЛ: EA Sports **ИНТЕРНЕТ:** www.ea.com **МИН. КОНФИГУРАЦИЯ:** Celeron 300, 64MB RAM, 8MB Video

Аз обичам да играя футбол, както реален така и виртуален. (Бел. ред: Твърди, че същото било и със секса, но всички тук подозираме, че май повече лае, отколкото хапе. Поне съдейки от огромната купчина дискове у тях, която прилежно крие и наивно смята, че никой не е виждал. Дискове с игри от рода на Lula: The Sexy Empire... And harder!!! ;-P) Смятам, че най-голямото богатство на тази игра е нелинейността й, а именно множеството варианти за постигане на успех спрямо другите колективни спортове. Факт е, че сносен футболен симулатор се прави доста по-трудно от хокей или баскетбол. Все пак тук играчите са двойно повече, игрището е пъти по-голямо, топката се движи в несравнимо по-обширно пространство, богатството от отигравания на коженото кълбо е огромно и т.н. и т.н. С две думи отдавна си мечтаех за една по-добра симулация на тази тема. Бях започнал сериозно да се опасявам, че футболната серия на EA Sports завинаги ще си остане просто една FIFA 98 с осъвременена графика и звук. Мислех си, че производителите всяка година просто ще дават на потребителя по някой нов финт, ще актуализират съставите, ще правят две-три козметични промени и толкоз. Серията си е извоювала популярност, продава се добре..., защо трябва да се хабят хората?!

Еех..., радвам се, че сгреших в песимистичните си прогнози, скъпи читатели!

Смятам, че доживях деня да видя мечтата си. Разбрах го още през първия половин час прекаран насаме с FIFA 2001. Слава тебе Всемогъщи, там горе, благодаря ти! Затова, че помага и напътства грешните, там зад океана, и вля им сили и енергия и разум. Да направят най-добрият футболен симулатор, създаван някога. Знайте, че оттук нататък е отворена нова страница в жанра!

Но стига празни приказки, да караме подред и, както казва колегата Whisper, да започнем с историята, разбираш ли (както казва колегата Трифонов - бел. ред.). Ъх, почесвам се умно по главата, ами к'во да правим 'гато история няма? Гореспоменатият не е казал нищо по въпроса, или поне аз не знам за това. Общо взето май ще се наложи да импровизирам:-). Дали пък да не питам Freeman, но той пък може да не хареса своеволието ми! Уй, че съм притеснен, сигурно ще ме шамароса тая гад, и плюскане няма да ми даде... (абе к'во си приказваш, отдалеч се вижда, че направо си си един притеснен Уй - бел. ред.). Ъх, ама реших - смел ще бъда и ще продължа, стискайте палци само да не ме уволнят, че глава на семейство ще ставам, гладни гърла ще храня...

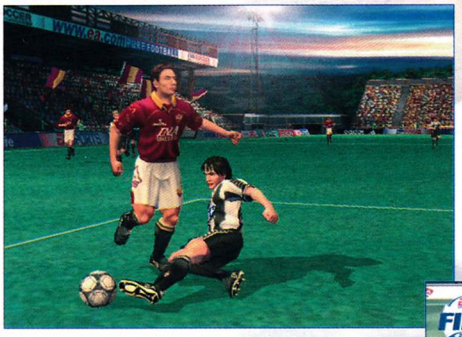
И ето връщаме се на FIFA 2001. При първото пускане, ей така - на пръв поглед дето се вика, всичко изглежда почти същото като във FIFA 2000. Но, малко по-късно бихте осъзнали, че това Е така, и НЕ Е така. Не мога да не споделя мнението си, че всеки един елемент в играта е на по-високо ниво от предшествениците си. Ако отделите още малко време за игра непременно ще забележите и че машината "FIFA" е някак си по-добре смазана, че в повечето отношения тя наистина е стъпка нагоре.

Но сега все още сме при менютата. Не очаквайте някакви фантастично нови и свръх-функционални менюта (все още не е изобретен софтуер, който да чете мисли), музика или интро, в това поне EA Sports винаги са били наистина перфектни. Тук играта винаги е граничела със съвършенството. Така че в това отношение изненади липсват, както ще липсват и трудности при ориентирането в интерфейса, за всеки почитател на серията FIFA. Тъй като той (интерфейсът) си е същият, с малко подобрения, естествено. Запазването на външния вид на играта, толкова години вече, като че ли създава един вид домашен уют, в който играчът се чувства в свои води.

Възможностите за игра са вече познатите ни - приятелски мач, шампионат на избрана от вас страна (от наличните, разбира се), Шампионска лига, Прокъп и Световно първенство. Не е за пренебрегване възможността сами да си направите турнир, в който да се пробвате. Генератор на негативизъм от моя страна в случая се явява липсата на български отбор, в това число и на националния. И това при положение, че място са намерили гръцкото и американското първенства. Срамота!

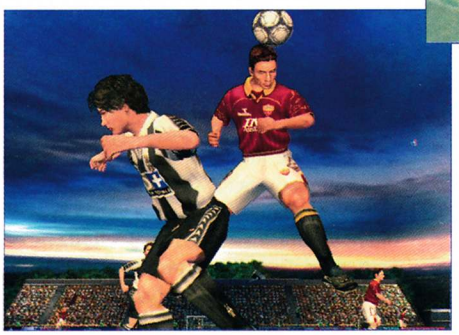
Управлението е почти без промени. .

Бутоните са си все същата "света четворица" A,S, D и W плюс още няколко, които в периода на играта ще разучите. Ще имате възможност да определяте силата на шута си (посредством задържане на клавиша за стрелба "D"), да подавате пас в перспектива ("Q"), да правите финтове, да гардирате топката ("E"), да бльскате противниците си ("E") и още... и още... Според някои играчи невъзможността за промяна на клавишите е недостатък. И, макар аз да не мисля (е, това поне не е някаква новост - бел. ред:-) така, все пак го отчитам като минус. Имайте предвид, че на високите трудности използването на финтове е задължително, така че първо ошлайфайте до съвършенство управлението на виртуалните футболисти, а след това скачайте в дълбоките води. Не е за пренебрегване възможността за пускане на команда към отбора ви да играе



за изкуствена засада или да приложи преса на противника. Това ще ви помага да се измъкнете в много ситуации.

В графично отношение на FIFA 2001 е перфектна. Играчите са анимирани чудесно - правят гримаси, движат се по плавно от всякога. "Моушън кепчъринга" (дори и лицевия) е на респектиращо ниво. Просто най-добрия в света на спортните игри! Това се илюстрира по неоспорим начин при повторенията, където можете да превъртате картината кадър по кадър. На максимални детайли

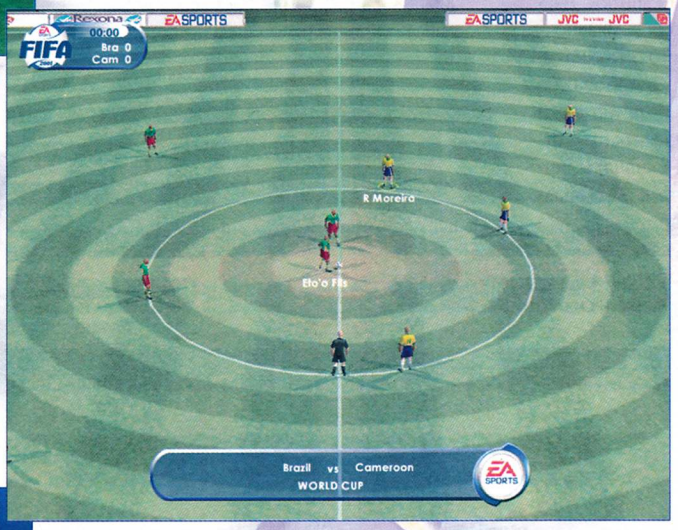


визията е почти като на малкия екран, по зеления килим могат да бъдат забелязани тревички, а атмосферните ефекти и оживените трибуни просто нямат нужда от коментар. (Е, щом няма нужда ще премълча, но ако имаше, бих казал, че, макар публиката да е по-малко смехотворно изглеждаща, отколкото преди, все пак за да достигнат до нивото, при което някои превъзбудени рецензенти на игри биха възкликнали: "Просто няма нужда от коментар", дизайнерите от EA трябва още дооста да се потрудят - бел. ред.) Общо взето играта няма слабо място по този параграф, така че да не изпадаме в излишни словоизлияния.

Абсолютно същото може да се каже и за звука. Перфектно озвучение на футболистите при различните удари и съприкосновения, адекватен коментар и чудесен саундтрак, все познати неща за серията на EA Sports.

И ето разгледахме основните характеристики на играта и излиза, че в нея дотук няма почти нищо ново. Това е съвсем така, като изключим подобренията в графиката, но пък те са абсолютно наложителни поради непрекъснато усъвършенстване на 3D картите. Съвсем логично идва въпросът - "К'во й е толкоз великото на таз' игра тогаз?" Геймплеят и ИИ! - Просто ще отговоря аз.

Чудя се точно откъде да започна? Може би ще е удачно да опитам от реалистичното движение на виртуалните футболисти. Те просто се държат като истински та-



кива. Всичко което правят, го правят покрасиво и грациозно отпреди. Овладяването на топката, поемането на гърди, удар с глава, изпълнение на волета, странични и задни ножици, шпагати, бльскане на противника и т.н. - всяко едно от тези движения е с невероятен заряд от реализъм, красота и изящество. Човек просто изпитва чувството за пълен контрол върху играта. Чудесно нововъведение в играта е тупкането на топката, което създава предпоставки за страхотни волета, други нестандартни изпълнения и интересни ситуации. Особено в Мултиплеър!!! Безспорно най-големия плюс на играта. Няма по-добър, повярвайте. Тук имате свободата да сътворите шедьоври. Подпомагани активно от компютърно-управляваните си съотборници. С други думи от ИИ.

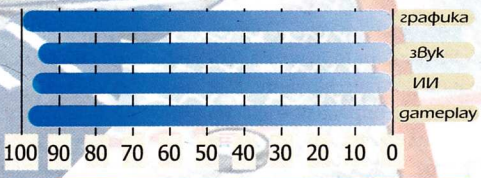
Ако говорим за Изкуствения Интелект, то заключението е, че компютърът е почти перфектен. На висока трудност, където е и каймакът на играта, повечето от неговите отигравания са смислени и ползотворни. Е, понякога прекалява с финтовете (в такъв случай решението е зверска секира:-), но да не му се сърдим - това все пак е част от играта. Радостен е фактът, че общо не е акцентирано на стандартните отигравания, компютърните играчи се опитват да ви победят чрез майсторство и с явно превъзходство, а не с неспасяеми, програмирани схеми и положения.

И накрая не мога да не дам няколко скромни съвета. Разбира се на тези от вас, които ги интересува, по моему компетентното ми мнение:-). Първо, както казах и преди, обърнете голямо внимание на управлението. Наистина, общо се използват едва дванадесет клавиша, но пък реакциите ви от друга страна трябва да са напълно автоматични и да не се чудите дори и за нано-секундичка кой по дяволите беше клавишът за финт и къде се намираше. При продължителна игра се свиква. Второ, интересувайте се от съперника си и спрямо това нагласяйте схемите си. Примерно играете срещу отбор със силни централни защитници, в такъв случай постройката на отбора ви трябва да съсредоточи сили по крилата и т.н. Мисля, че в момента в който почнете да разсъждавате по този начин, ще станете пъти по-добри в играта отпреди.

А щях да забравя. Основната причина да не напиша обща оценка 100 на FIFA 2001 се дължи на факта, че както предшествениците си и тя не съдържа никакъв елемент на футболен мениджмънт. За какво да се поти човек цял сезон като накрая футболистите му са същите, нямат варираща цена и променящи се качества, никой не иска да ги купи. Това са все неща, които просто и липсват. Като заключение смятам, че играта е страхотна. Тя съчетава в себе си прекрасна графика и звук, перфектен геймплей и удивителен изкуствен интелект. А разнообразието в отигражанията ще задържи геймърите много по-дълго пред компютрите отколкото, миналите представители на серията FIFA

Sport-Sim

NHL 2001



99 ОБЩА

АВТОР: uRKO

ПРОИЗВОДИТЕЛ: EA Sports **ИНТЕРНЕТ:** www.ea.com **МИН. КОНФИГУРАЦИЯ:** Celeron 300, 64MB RAM, 8MB Video

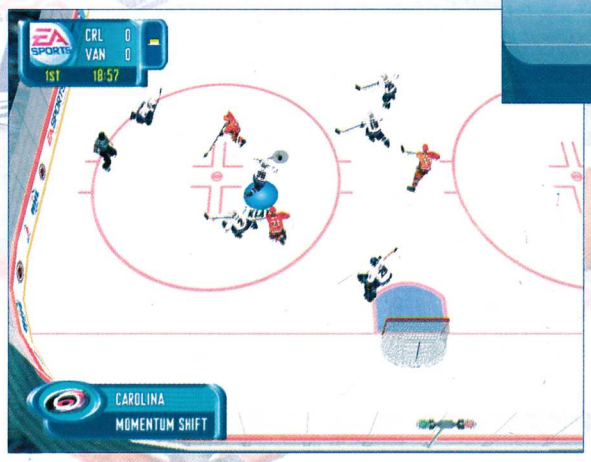
Няма да крия, че хокеят е моята голяма любов. От NHL 94 до сега общо взето не минава месец, в който поне един ден да не е отделян на някоя игра от серията. Тези от вас, които са чели статията ми за NHL в миналия брой на GW, знаят, че личните ми фаворити са NHL 95 и NHL 99.

И така, черпейки от богатия си опит от миналото, създателите на най-добрата спортна серия за всички времена, направиха NHL 2001. Няма какво повече да се каже, освен това, че играта е по-добре изпипана от всякога. Best game ever! - така да се каже. Поне що се отнася до спортните симулации. Позволете ми да се аргументирам:

Да предположим, че никога не сте имали удоволствието да изпитате насладата от игрите от тази серия и да започнем отначало - от типовете игра. Та, значи, в NHL 2001 ще можете да се пробвате в няколко вида състезания - приятелски мач, сезон, плейоф (тук ще джиткате с отбори от фамозната лига зад океана) и турнир (тук пък ще се пробвате с националните гарнитури на най-добрите страни в хокея). Сезонът е най-голямото предизвикателство за сериозните любители на серията, тук ще можете да премерите сили с останалите отбори от NHL. И чрез майсторство, сполучливи замени на играчи, молитви против контузии и много, много хъс евентуално да успеете да се класирате за плейофите, където както се казва "каквото сабя покаже". При този вид игра, а и при всеки друг, ще можете да определяте времетраенето на третините, вероятността за отсъждане на нарушения и сбиване между по-лудите пичове на леда.

Но стига толкова за незначителните дреболии - всеки сам ще си прецени как да играе - да начеснем "техническите характеристики" на NHL 2001, защото мястото ми е ограничено само на една мизерна страничка и телеграфният стил е животоспасяващ (при това съвсем наистина - бел. ред)

Графиката е просто супер. Текстури с лицата на всеки отделен хокеист, плюс гримаси, отразяващи различни настроения, отблясъци по каските, светлинни ефекти в залата, хвърчащи ледени стружки при рязко спиране и още купища детайли правят от това заглавие един малък шедьовър по отношение на визията.



Абсолютно същите думи могат да се кажат за аудио оформлението на NHL 2001. Реалистично озвучение на различните удари, бодичеци и други видове съприкосновения, динамичен саундтрак, предразполагащ играча за предстоящите битки и кратки мелодийки при прекъсванията на играта, са козовете, с които EA Sports доказват високата си класа.

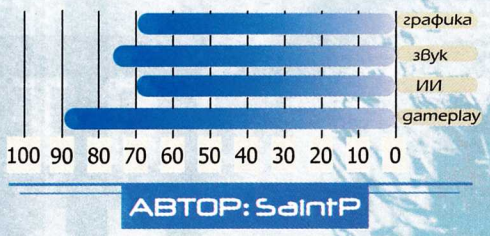
Геймплеят няма нужда от дълъг коментар, тук всичко е изпипано до крайност. Но един детайл в него прави NHL 2001 феноменална. Това е възможността за настройка на почти всички променливи в играта. Ще можете да нагласяте скоростта на движение, времето, за което играчите ви ще се уморяват, силата с която да се правят бодичеците, агресивността и още много други. Просто ще останете шашнати от възможностите, които ви се предоставят, благодарение на тези опции. Всеки играч ще може да натъкми играта към изискванията си - един ще иска да играе на по бавна скорост, но с голяма агресивност и ударна сила на играчите, друг ще предпочете скоростта и липсата на сериозни съприкосновения. Според мен при нагласяне на default на споменатите опции и малко увеличение на aggression и hitting power се получава най-голям реализъм в NHL 2001.

Изкуственият интелект! Да това е пунктът, по който хокейната серия просто няма грешка. Невероятното разнообразие от скоростните и натежали от замисъл изпълнения, които изпълнява компютърът, просто ще ви впримчат зад клавиатурата. Най-простото нещо на света, по мое мнение, е това човек да бъде завладян от магията на тази феноменална игра. И ако вие, четящите тези редове, се престрашите и опитате, убеждавайки се, че не боли - дори напротив, ето ги и моите няколко съвета, които ще ви улеснят:

Обърнете внимание на подреждането на отбора си и на схемите за игра в нападение и защита. Комплектовайте дружините си спрямо издръжливостта на отделните играчи, да не се получи така, че да имате петица в която едни да се уморяват много по бързо от други, това би ви изиграло много лош номер. Когато опитвате удари отдалеч, гледайте на пътя на шайбата да има ваш съиграч, това създава голяма вероятност за леко отклоняване на удара ви, което понякога води и до гол. В защита не се притеснявайте да чистите когато е напечено. При числено превъзходство стреляйте към чуждата врата колкото може повече, а при ваше нарушение опитвайте непрекъснато да сваляте с бодичеци враговете на леда, така че да не могат да получават шайбата.

Стига ви толкоз! Дерзайте!

METAL GEAR SOLID



80 ОБЩА

Action-Adv

ПРОИЗВОДИТЕЛ: Konami **ИНТЕРНЕТ:** www.metalgearsolid.com **МИН. КОНФИГУРАЦИЯ:** Celeron 300, 64MB RAM, 8MB Video

Мракът плътно обгръщаше мътната вода, която съвсем спокойно, на малки тинести вълнички, се плискаше в каменния кей. Нищо не нарушаваше студената тишина и неясната човешка фигура, внезапно изскочила на сушата, не направи изключение. Движенията й бяха толкова плавни и премерени, че случаен наблюдател би останал с впечатлението, че просто някоя по-голяма вълна е преляла на кея и, противно на всякаква логика, е добила човекоподобна форма.

Snake бавно се изправи. Тънки струйки вода се стичаха по лицето му. Очите му се завъртяха наоколо. Хладнокръвни, ледени очи, покрити сякаш с тънък огледален слой. Човек виждаше в тях себе си по неповторим начин, но никога не можеше да различи какво се крие в пространството зад тях. Погледът на мъжа зловещо проряза мрака и се разходи по плетеницата от метални тръби и дървени сандъци, хаотично разхвърлени пред него. На не повече от десетина метра вдясно от тях кракеше страж в тъмна униформа, носещ странна маска на лицето си. "Генетично осъвършенстван войник" - мисълта се стрелна светкавично през мозъка на Snake, но не събуди никакви чувства, никаква видима реакция. Изражението му остана каменно, само засъхващите струйки вода дълбаеха тесни каньони по неравната му повърхност.

Мъжът се снижи до един от сънъците и зачака в нощта. Чувстваше я като своя майка, никога не го беше изоставяла. Беше се родил в нея и един ден вероятно щеше да се стопи в нейната безкрайност без да остави следа. Но този ден нямаше да настъпи...поне не скоро...

Стъпките се приближаваха със заплашително постоянство. Колко още? Седем-осем карачки или може би само пет и всичко щеше да свърши още преди да е започнало. Това не притесняваше Snake. Обичаше да си играе със смъртта дори в редките случаи когато спеше. Не беше ли това най-естествената Игра, която всеки човек започваше още в деня на рождението си?

Войникът спря на не повече от метър от сандъка, зад който се таеше мъжа. Огледа се наоколо, постоя няколко секунди на едно място и се обърна. След по малко от миг Snake беше зад гърба му. С уверено движение обгърна врата на стража, същевременно запушвайки устата му. Жертвата падна на колене и направи отчаян опит да се отскубне от смъртоносната хватка, но без полза.

Миг тишина. Глух пукот. Море от тишина. Генетично усъвършенстван не значи безсмъртен.

Snake продължи по кея сякаш нищо не беше станало. Като че ли, малка пукнатина за момент пробягна по огледалната повърхност на лявото му око, но веднага изчезна.

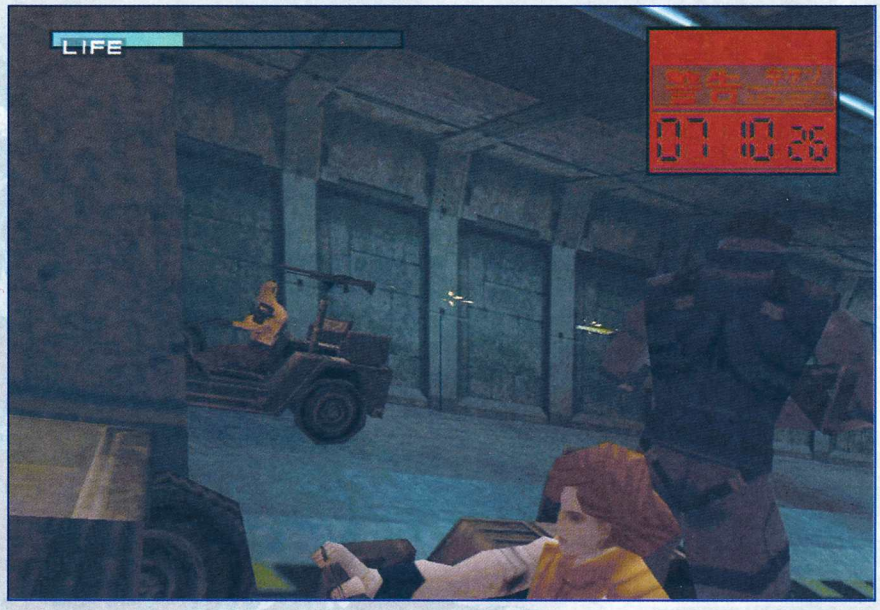
За някои Играта вече беше свършила, за други започваше поредната й част...

...И е редно най-сетне да започнем да си говорим по-конкретно за нея. Вече сте се запознали със Snake, не момент, нека не стават недоразумения, става въпрос за друг един Snake..

SOLID SNAKE

Може би един от най-запомнящите се персонажи в third person екшън-приключение, създавани някога.

Много изпускаме от това, че само малка част от японските игри се локализират за европейския пазар. Защото в страната на Изгряващото слънце има хора, способни на малки чудеса. Хора, създаващи игри, които не е задължително да блестят с убийствена графика, но почти винаги се отличават със силни персонажи. Образи, изградени с много детайли и внимание, заплашващи да напуснат компютърния монитор всеки миг, и най-вече - каращи играещия да се почувства в друг свят, да усети съдбата на героя в ръцете си. А не е ли създаването на нови, истински, убедителни светове мечтата на всеки дизайнер на сериозно екшън-приключение? Това явно се е удало на Хидео Кожима, създателят на Metal Gear Solid. Играта се появи за Playstation преди повече от две години и се превърна в един от най-големите хитове за известната конзола. Малко по-късно беше издадена и преработена версия, MGS Integral, която включва пакет допълнителни мисии. Именно тя лежи в основата на PC конверсията, зад която стои името на Microsoft. Както се досещате, в нея ще се вплетете в ролята на Solid Snake - бивш член на секретната организация за тайни операции FOX HOUND. Ненадейно, част от неговите екс-партньори, с помощта на голяма група генетично усъвър

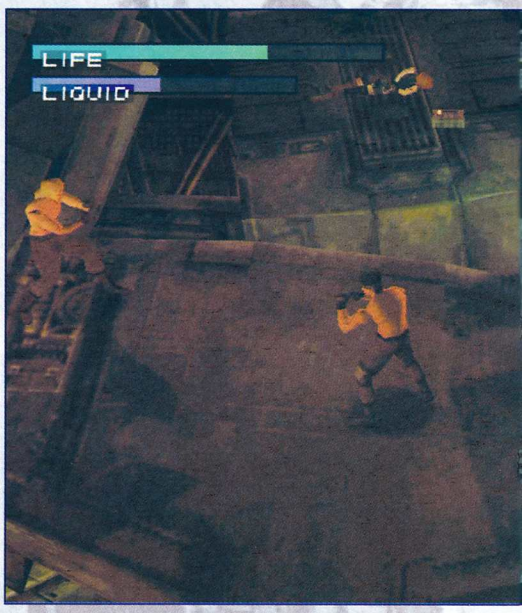


шенствени бойци, завземат база за изхвърляне на ядрени отпадъци в Аляска. В последствие обаче се оказва, че всъщност базата се използва за тайна разработка на страховито оръжие, Metal Gear Rex, което представлява огромна танкоподобна машина, способна да изстрелва невидими за радарите ядрени ракети от всяка точка на земното кълбо. Изведнъж става ясно, че е въпрос на броени часове, терористите да усвоят технологията и да са в състояние да я използват. Те от своя страна дават на Вашингтон ултиматум, който съдържа редица искания, естествено крайно неприемливи за Белия дом. Тук в сюжетната линия се намесва Snake, който е изпратен на мястото на инцидента и трябва да намери начин да се справи с деликатната ситуация.

Наглед сравнително банална история, но това впечатление се изпарява само след няколко минути пред монитора. С течение на играта нещата се задълбочават неимоверно, появяват се разнообразни мотиви и нюанси, в едно се преплитат чувства, интриги, предателства. Това се дължи, както вече стана въпрос, предимно на изразителните, почти реални персонажи. Всеки от тях има ясно очертана самоличност, свои цели и идеали. Взаимоотношенията помежду им заемат основна част в сюжета и напрактика движат действието. Многото диалози и междинни анимации, използващи engine-а на играта, често засягат не само конкретната мисия, а се спират на наглед незначителни факти от живота на героите, на миналото им, на мечтите им, и така създават автентична атмосфера, изпълнена с емоции и жизненост. Играта постепенно се превръща от занимателно творение на развлекателната индустрия, в своеобразен протест срещу произвеждането и използването на ядрени оръжия. Топли човешки взаимоотношения, приятелство, любов се противопоставят на ужаса и бруталността на войната. И ненадейно започва да ви пука за малкото човече, обикалящо из различни коридори, складове, пещери.

В самото начало на играта Snake се озовава в близост до ядрената база, като задачата ви е да намерите начин да го вкарате вътре и да разберете какво по дяволите става. Веднага ще свикнете с някои от основните предмети в инвентара на Солидния. А това на първо място е миниатюрното радио, имплантирано директно в ушите му. Чрез него поддържате връзка с хората, които се очаква да ви помагат. Не, че го правят особено активно, но поне се стараят. Виж, когато опре до пасивна помощ, нямат равни. Многобройни безценни съвети, информация за враговете, за местността и за какво ли още не, включително и неизчерпаем запас от поговорки на надарени японски философи, са само част от словесния товар, който ще се сипе върху вас докато изпълнявате мисията си. Все пак има двама души, които ще срещнете в самата база и успехът ви често ще зависи пряко от тях - Мерил, племенничката на ръководителя на мисията (радио-честотата й е 140.15; имам смътното предчувствие, че ще спести малко нерви на доста от вас, понеже чичото на момичето, вместо да ви каже въпросните цифри, изтърсва ни в клин ни в ръкав: "Ами май забравих..Що не погледнеш на гърба на CD кутиийката, там си пише."), и хакерът Отакон, чиято помощ към края на играта е неоценима.

Следващият важен предмет в екипировката ви е радарът, намиращ се в горния десен ъгъл на екрана, който показва малка карта на околността плюс всички врагове обикалящи наоколо. Да, точно така, и враговете. В MGS, подобно на Thief, няма да получите похвала за безразборно проливане на кръв, а и едва ли ще оцелеете дълго. Безшумното промъкване е изкуство, което трябва да овладеете до съвършенство. Дори следите ви в снега могат да ви навлечат големи главоболия, но може да ги използвате и за отвличане на вниманието на враговете. Същият ефект се постига и ако се долепите до някоя стена и леко почукате на нея. Внимавайте много и за наблюдателни камери, особено в локации, където радарът ви по някаква причина не работи. Напредвайте бързо, но внимателно, когато е необходимо преминавайте в опционалния first person режим, за да се ориентирате по-добре в ситуацията. Разбира се има и моменти, когато насилието е неизбежно, но и тогава трябва да сте тихи. За целта освен да разадава серии юмруци, Snake може да се промъква незабелязано зад гърбовете на враговете и да ги обезвреждa с ефектно трошене на врат. Обаче, в случай, че не сполучите с екзекуцията и бъдете забелязани, стражите вдигат тревога и всички наоколо тръгват след вас. В такива ситуации обикновено има два изхода. Единият, и доста по-разумният, е да избягате бързо и да се скрие-те някъде. След по-малко от минута, алармата ще отмине и всичко ще си бъде както по-рано. Очевидно това е крайно нереалистично. Трудно е човек да си



представи как в тежко охранявана база, пазачите забравят за натрапника след броени секунди, но погледнато откъм страната на геймплея, ходът на авторите на MGS е оправдан. Ако вражите войници не бяха толкова късопаметни, играта можеше да се превърне в отегчителна save-load драма с трагични елементи. Но нека не се улисваме в похвали към съобразителността на дизайнерите, а да преминем към втория, доста по-брутален начин за преодоляване на тежки ситуации - избиването

на всичко живо по екрана. Този изискан и утвърден през различните епохи метод, естествено предполага наличието на подходящ военен арсенал. В началото такъв просто липсва, но постепенно ще се натъкнете на различни оръжия:

Sokom - стандартен пистолет, който едва ли ще ползвате особено дълго. Все пак, по-късно в играта може да намерите заглушител, който е изключително полезен, в случай, че не искате да вдигате излишен шум.

FA-MAS - полуавтоматично оръжие, задължително за повечето нормални батални сцени.

PSG1 - снайпер

Nikita Launcher - много оригинално оръжие. Представлява дистанционно контролирана ракета, която може да контролирате във first person. Абсолютно необходим за някои изпитания в играта.

Stinger - отново ракетомет, но без специални екстри. Просто солидни ракети - целят точно и взривяват на парчета.

Grenade - нормална граната

Stun Grenade - зашеметяваща граната, праща всички врагове на земята за известно време

Chaff Grenade - изключително важно оръжие, създава смущения в магнитните полета и прекъсва работата на охранителни

камери, оръдия и други подобни. Гледайте да имате повечко от тези.

C-4 - мощен експлозив. Може да се поставя по маршрутите на пазачите и след това да се детонира от далечно разстояние в подходящия момент.

Прави впечатление, че оръжията в MGS не са много, но за сметка на това всички имат свое специфично приложение. Нещо доста по-смислено от примерно 30 различни оръжия, от които се ползват само четири-пет.

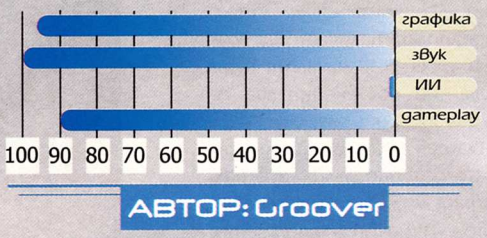
Освен на средства за унищожение, ще намерите и някои доста полезни предмети и устройства, за които е предназначен отделен инвентар. Тук един малък съвет: когато проникнете в базата с терористите, се оглеждайте на четири очи, за да не пропуснете термичните очила, които ще ви спасяват неведнъж. С тяхна помощ може да откривате скрити мини, капани и лазерни сензори, а местата съдържащи подобни "украшения" не са никак малко. Друг предмет, който влиза в добра употреба е диазепамът. Това е, ами, вид лекарство. Абе да го кажа направо, доста ми заприлича на дрога. По-важното е, че успокоява нервната система на Snake и му позволяват да използва снайпера си доста по-прецизно. Оглеждайте се и за малките кафяви кашончета, пълни с храна, защото те са единствения начин да възстановявате кръвта си по време на битка. Освен тях ще намерите и още някои полезни нещица, като очила за нощно виждане, противогаз, детектор за мини. И тук важи правилото "малко, но полезни".

След като разгледахме разнообразния арсенал, редно е да помислим срещу кого напрактика ще бъде използван. Не става въпрос за обикновените стражи, които е най-добре да избягвате, а за големите босове, играещи ключова роля в развитието на действието. Те всъщност са самите членове на FOX HOUND, готови да ви вгорчат живота по всевъзможни начини. Впечатляващо е вниманието, което създателите на MGS са отделили на образите им. Същата детайлност и изчерпателност, характерна за изграждането на самия Snake. Битките с "лошата дружинка" грабват играча със своето разнообразие - бой с голи ръце, престрелки със снайпер, тактическо надлъгване с Nikita Launcher или експлозиви C-4, брутални, отчайващи сблъсъци с танкове и хеликоптери, дори преследване с джип. А сражението с Psycho Mantis, психо-специалистът на FOX HOUND, е едно от най-нестандартните в подобен род заглавия. Просто поиграйте малко и много скоро ще започнете да виждате на монитора си истински, реални противници, които насила са били затворени в него по някакъв неясен и странен начин.

И най-накрая остана да спомена няколко думи и за техническото оформление на MGS. Думи, които донякъде ми изглеждат ненужни и изкуствени, когато става въпрос за игра, акцентираща главно върху геймплея и добрия сюжет. Но все пак има неща, които не могат да бъдат премълчани...Графиката е грозна. Не чак отвратителна, но на фона на заглавия като Heavy Metal FAKK и Rune...просто зле - бедна цветова гама, нискодетайлни текстури, рьбати модели. Поне движенията на героите са реалистични, но в днешно време това не впечатлява кой знае колко. Вярно, че Playstation оригиналът е на повече от две години, но все пак...За щастие поне музиката и звуковите ефекти са на добро ниво. Особено професионалното озвучаване на всички диалози. Без живите гласове на отделните персонажи, атмосферата на играта едва ли щеше да бъде същата.

Ами това е. Казано накратко Metal Gear Solid смазва с мащабност на действието, детайлност на сюжета и убедителност на героите. Но имайте предвид, че заглавието изисква сериозно вникване и задълбочаване в игралния свят, както и желание за размисъл върху проблемите и човешките съдби, преплетени в него. Ако всичко, което търсите е просто малко приятно развлечение и забавен екшън, по добре изобщо не посягайте към двата диска. Има достатъчно игри, които са доста по-добри от MGS в това отношение.

Escape from Monkey Island



93 ОБЩА

ПРОИЗВОДИТЕЛ: Lucas Arts **ИНТЕРНЕТ:** www.lucasarts.com

МИН. КОНФИГУРАЦИЯ: Celeron 300, 64MB RAM, 8MB Video

- ГА-А-А-ЙБРЪШ!
- Да, сърчице мое.
- Веднага отиди да презаредиш това оръдие! Ще ни вземат на абордаж!
- Разбира се, медено сладкишче. Моите мъжки мишци работят денонощно, за да си доволна, бебчо.
- Не съм ти никакво бебче. Аз съм .... ЖЕЛЯЗНАТА ЛЕЙДИ!
- Добре, пухкаво зайче. Отивам да жертвам живота си заради теб.
- Ох, отивай жалко извинение за пират, искам да кажа любими. - Илейн с досада извади специалната си Кърпичка за Сбогуванетм и вяло я размаха.
Мъже. Какво да ги правиш. Глупави, себелюбиви примати. Моят не прави изключение от кюпа. Иначе не е лош. Просто винаги успява да се набърка в най-голямата каша. Както в ОНАЗИ случка. Искате да ви я припомня ли? Ами няма проблеми...

***Всичко** започна, когато след неуспешния абордаж на нашия кораб, пристигнахме след сватбеното ни пътешествие в родния Melee Island тм. Наместо шумна делегация по посрещането, пристанището пред нас бе напълно безлюдно. Разярени от тази проява на неуважение към Мен тръгнахме към губернаторската къща, където ни чакаше нова неприятна изненада - някакъв кретен, екипиран с катапулт се опитваше да срине дома ни. Отидох до градския съвет и там разбрах, че съм официално обявена за мъртва, насрочени са избори за губернатор на острова и е издадена заповед за разрушаване на къщата ми. Докато се опитвах да постигна някакъв успех при доказването на моята, как да го кажа, жизненост, някой трябваше да мръсната работа. Веднага в съзнанието ми изникна името на Гайбрьш...*

Но какво става? Кой идиот е оставил клечката кибрит близо до барута. ТРИЙ-Й-ЙПУД-МАРЛИ!

Да оставим за малко Илейн да развихря темперамента си и да обърнем внимание на поредния шедьовър от серията Monkey Island - Escape from Monkey Island. Четвърта подред, тя продължава традицията, установена от предишните три части - брутална за времето си графика, увлекателна история и конска доза свеж баварски хумор. Отново ще влезете в кожата (е който се гнуси, може да гледа и отстрани) на най-известния пират на Карибските Острови - Гайбрьш Трийпууд. Сигурно си мислите, че след края на Monkey Island 3, където затрупвате злия пират-дух Ли'Чък под планина от лед вече сте се отървали от него. Всъщност животът никога не е толкова безгрижен. Вашият архи-враг отново е тук, макар и неговото присъствие в началото на играта да е почти незабележимо. Сякаш, г-н Чък не ви стига, а Гайбрьш трябва да се бори и с Ози Мандрил - австралийски бизнесмен, който е твърдо решен да превърне несигурните Карибски Острови в туристически рай. А заедно с комерсиализацията идват и първите проблеми. Познатите ви от предишните три части острови коренно променят вида си. Вие трябва да се преборите и Оззи Мандрил и да премахнете странните и силно анти-пиратски заведения и атракциони, разхвърляни из местата, които вие ще кръстосвате по време на приключенията ви. Ще се срещнете с вашите познати от предишните части на играта. Кой знае защо, повечето от тях ще ви бъдат обидени, заради предишните престъпления, които сте извършили срещу тях. Като типичен пример ще посоча Отис и Карла - екипажът ви в първата част на Monkey Island. Разговорът с тях завършва по следния начин: "Е, ще се видим пак" - приятелски заключава Гайбрьш. "Не и ако ние те видим първи" - просъскват двамата пирати. Проблемът им е, че сте ги изоставили на печално известния Monkey Island™. На този остров ще имате възможност да му се порадвате от първо лице и в това издание на поредицата за маймунския остров. Там ще имате редкия шанс да сте един от последните представители на човешката раса, овладели тайните на мистериозното бойно изкуство Monkey Kombat (всякакви асоциации с така любимия на целия български народ Mortal Kombat са чиста спекулация). А за накрая ... е мисля да не развалям изненадата - по-добре сами да стигнете до нея. Което не би трябвало да представлява голям проблем. Както всички куестове на Lucas и този се отличава с логични загадки. Разбира се в играта има няколко подли момента (колкото да не загубите тръпката от спорта ходене-от-място-на-място-и-пробване-всичко-с-всичко), но решение

то на някои от тях се реши във факта, че можете да комбинирате предмети в инвентара си посредством натискане на клавиша U. Ето защо не ви препоръчвам да изиграете Escape from Monkey Island™ с намирането на някакъв солюшън от Интернет и свършването й за няколко часа. Така просто ще похабите един шедьовър и изобщо няма да усетите атмосферата, която направо ви залива, когато натиснете иконата "Play Monkey 4". В играта има адски много места, които ще накарат съседите в компютърната зала (или където там сте пуснали Monkey 4) да се повдигнат от местата си, за да видят вашата сгърчена конвулсираща фигура с паралитично-идиотска усмивка, застинала на лицето ви. За да ги откриете, ще трябва доста да се поровите из дебрите на играта - с други думи необходимо е да сте адски любопитен (или адски много да не знаете, какво трябва да направите). Никой не е пощаден от ироническата на създателите на Monkey Island. Като фирма, която държи правата на Star Wars от Lucas Arts са си позволили лукса да потопят цял X-Wing в блатата на Lucre Island, а един от пациентите на известен протезист носи името Оби Уан Кеноби. И това е само върхът на айсберга. Какво ще кажете за следната отметка в календарчето на банкер: "1-ви април. Да се разкрещя и да тичам из улиците, като обяснявам, че някой е откраднал парите". Съветът ми е просто да изследвате всичко, до което се спре блуждаещия поглед на Гайбрьш.

Като споменах поглед, може би тук е мястото да спомена един широкоизвестен и скрийншотоочевиден факт. Monkey Island 4 се е преместил в третото измерение. По подобие на събрата си Мани Калавера, Гайбрьш също се управлява единствено чрез клавиатурата. Тази система бе въведена още в Grim FanDango така че любителите на куестовете няма да бъдат неприятно изненадани от нововъведения в тази насока. Освен може би от Tomb Raider-о-подобния инвентар. Въпреки третото измерение, Monkey Island продължава да изглежда като излязла от някой комикс. Не може да не се отдаде заслуженото на дизайнерите на играта. Тя изглежда просто фантастично. Единствено ръбатите фигури на героите ви могат да ви подразнят, но ако пък сте се оборудвали с Voodoo 5 или GeForce 2 и включите опцията FSAA (full screen anti aliasing) те ще изчезнат яко дим. В Escape from Monkey Island 4 има и достатъчно анимации, с които ще можете да си плакнете окото, когато пожелаете. Озвучаването на играта е другия й голям коз. Някой си е свършил много добре работата при подбирането на артистите, които да дадат глас на персонажите в Monkey Island. Репликите в играта никак не са малко, но не намерих нито една от тях, която да ме издразни или да ми прозвучи фалшиво или пресилено.

След толкова много суперлативи и хвалби, сигурно се чудите какви са тези 90 процента, които се мъдрят в графата "Обща оценка". Причините, които отнеха перфектната оценка на Escape from Monkey Island са две. Първата е дължината на играта. Въпрос на няколко часа е да превъртите играта, ако знаете какво се иска от вас да направите. При условие, че играта е толкова интересна и въвличаща в себе си, надписът The End се появява като оправдание на нечии лоши предчувствия. Предполагам, че е твърде егоистично да искам някой да хвърли още толкова труд по един продукт, който се числи към вече загиващ жанр, но с удоволствие бих играл един Escape from Monkey Island на 4, наместо на 2 диска. Струва ми се, че Monkey 4 в момента е най-кратката част от електронната маймунска тетралогия. Второто ми оплакване към играта е свързано с нейната линейност. В цялото действие само на единствено място ви се е предлагал вариант да достигнете до дадена цел по два различни начини. Иначе трябва да изминете пътеката, предвидена от създателите на играта. А, какво е това дуло срещу мен? Мисля че виждам пламъче. Опа, за малко да ме улучат.

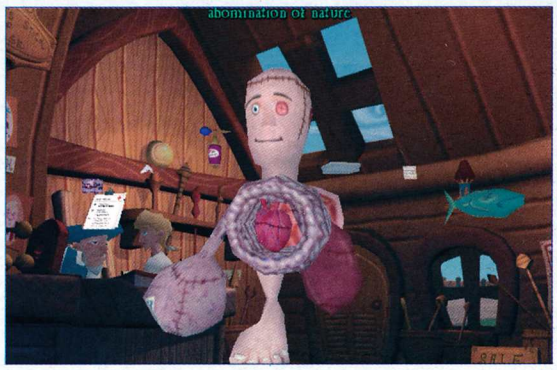
- Гайбрьш, некадърнико, няма ли да уцелиш този досаден драскач най-накрая. Не виждаш ли, какви започна да ги пише накрая?

- Разбира се, гневна ми тигрице, само трябва да настроя орьдието.

- Гайбрьш.

- Един момент нетърпелива гургулице с ангелско сърчице. Мисля че го хванах на мушка.

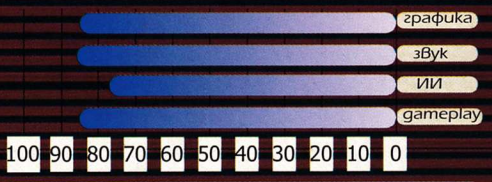
- ГАЙБРЪШ. Току-що отнесе мачтата, нескопосанико. Знаех си, че не трябва да се женя за теб! Трябваше да послушам близките си. Още...



Скъпи читатели, мисля че ще използвам временното затишие, за да намеря някое по-спокойно местенце, където да творя. Дотогава тренирайте на Monkey Kombat и ако някой се пише толкова добър, нека да пише едно писмо до редакцията и да ударим един мултиплеър.

П.П. *Ако случайно не ви работи опцията за мултиплеър, значи сте се сдобили с неоригинална версия на Escape from Monkey Island и/или нямате Monkey Island: Golden MonkeyNET Edition 1.1.0.1 .3.4678 бета 2, където проблемите за Internet Monkey Kombat турнири най-накрая са отстранени.*

Red Alert 2



85 ОБЩА

АВТОР: Whisper

ПРОИЗВОДИТЕЛ: Westwood **ИНТЕРНЕТ:** www.westwood.com **МИН. КОНФИГУРАЦИЯ:** Celeron 400, 64MB RAM, 4MB Video

Много пъти сме говорили за това, каква ключова роля имаха Westwood за развитието на стратегиите в реално време като жанр в компютърните игри. Също така доста пъти сме споменавали и колко нищожен е приносът на същата тази компания към съвременните тенденции в този жанр. Последните две заглавия (Dune 2000 и Tiberian Sun) бяха сами по себе си разочарования, макар и в много различна степен - старите концепции в нов облик. Да не кажа голяма дума, но със затаен дъх очаквах да видя какво ще ни предложи Red Alert 2. И така, след поредния мегаломански рекламен бараж, с който заляха целия свят, Westwood най-сетне пуснаха играта на пазара. Първото впечатление е, че са клонирали себе си. Всъщност това твърдение може би е малко пресилено, тъй като тук става дума за лично предпочитание и вкус. Тези от вас, които очакват революция в жанра, ще бъдат разочаровани. Другите, които са доволни и на еволюция, несъмнено ще останат доволни от "новите" идеи, оръжия и тактики, които Red Alert 2 ще предложи. Аз, като стар фен на Command & Conquer, не мога да не отчета качествените промени в това заглавие, но не мога да пропусна и повсеместната липса на истински иновации в него. Като цяло, и тази игра, подобно на Tiberian Sun, ще предложи на играчите старо шаси с ново купе и няколко лъскави подобрения. Нека го кажа по друг начин - играта има много достойнства, много повече отколкото предполагах и се надявах, просто те не са онова, което играчите по цял свят вече няколко години очакват от бащата на стратегиите в реално време.

МИНАЛОТО

За незапознатите с предишната игра следва малко история. Всичко започва в средата на 40-те години, в тайна лаборатория на територията на Ню Мексико. По това време Съюзниците почти са спечелили войната (Втората Световна), но с цената на милиони жертви. Един учен (Алберт Айнщайн) решава да промени хода на историята - да поправи злините, елиминирайки човека виновен за всичко. Използвайки свръх секретна машина на времето, Айнщайн се връща в края на 20-те години на века, когато младият Адолф Хитлер е още ученик. Приближавайки се до училището му, ученият извиква бъдещия покорител на Европа и му протяга приятелски ръка. Хитлер с недоумение прави същото - това е последния жест в живота му. Връщайки се обратно в своето време, ученият се замисля как ще се отрази това на бъдещето. Както се оказва впоследствие, света се освобождава от едно зло, само да се натъкне на друго. От Хитлер и нацистите няма и следа, но това разчиства пътя на един друг тиранин - Йосиф Сталин - да се разшета из Европа. В крайна сметка (това е положителната версия) Сталин завладява почти целия континент, благодарение на футуристични технологии, но със задружните усилия на американците и съюзниците руската армия е разбита, а Европа освободена.

Начело на руската държава е издигнат (не без подкрепата на американците) Алексей Романов, потомък на старата царска фамилия Романови. Щатите са доволни, че дърпат конците на новия руски президент и с течение на времето (поне на пръв поглед) всичко си идва на мястото. Но изведнъж Америка се оказва атакувана от цялата руска армия, която пак изненадва американците с нови и нечувани технологии.

И тук идва вашия ред. Избирате на коя страна да застанете - на агресорите (Русите) или защитниците (Американците) - и започвате играта.

НАЙ-ДОБРАТА ИГРА НА WESTWOOD ДОСЕГА?

Всеки, който е играл поне една стратегия на Westwood веднага ще се почувства в познати води. Екранният интерфейс на играта е претърпял незначителни промени в сравнение с легендарния Command&Conquer. Това според някои е голям плюс, но според мен е сериозен

минус, тъй като аз лично никога не съм го намирал за особено практичен, още повече в наши дни, след като игри като Dark Reign и Starcraft демонстрираха нагледно какво значи удобен интерфейс за стратегическа игра.

Заедно с интерфейса и основната концепция на играта се е запазила непроменена през всичките тези години. Имате един ресурс - злато - който ви е необходим за развитието на базата и закупуването на армия. Всъщност, има и скъпоценни камъни, но те са просто злато със стероиди (дават повече пари). Както и в предишните заглавия, за да събирате златото ви

трябват miners (или както ние им казваме комбайни), които бяха известни преди като harvesters и определено дълго време бяха най-слабото място в игрите на Westwood, поне до появата на C&C: Firestorm, където този недостатък бе наистина елиминиран - както по отношение на gameplay-я (бяха изключително лесна плячка за врага), така и от техническо естество (това бяха единиците с най-безобразен изкуствен интелект в игралната история). За мое огромно учудване, един от най-съществените проблеми в поредицата е решен, при това по много елегантен начин. Американците имат Chrono Miner, който след като събере необходимите ресурси се телепортира обратно в рафинерията си. Обратния път обаче е по стандартния метод - по пътечката, по пътечката та до златото. Руснаците от своя страна имат War-Miner, който няма възможност за телепортация, но за сметка на това има монтираната 20 MM картечница на кабината си, която му осигурява достатъчна защита от пехотинци и леко-бронирани машини.

Всъщност това, което оправдава изцяло каквито и кусури да има тази игра са единиците, и по точно оригиналните идеи и много добрия баланс между двата лагера.

Не мога да не изразя възхищението си от това, което момчетата от Westwood са постигнали. Но за да не се разсейвам впоследствие, ще направя изключително кратка и точна оценка на основните елементи на играта, и след това ще се върна на единиците, които заслужват изключително внимание.

Очевидно дизайнерите на играта са с е вслушали в оплакванията на играчите и най-сетне са решили, че размерите на единиците е хубаво да са по-големи от един пиксел. За пръв път от години в стратегия на Westwood няма да се чудите, какво точно управлявате в момента - всички единици са няколко пъти по-големи от досегашните им инкарнации и много по-детайлни. Това в комбинация с увеличената разделителна способност, в която играта може да се играе, променя доста облика на Red Alert 2 спрямо предшествениците й. Първо, ясно и отчетливо различавате отделните типове единици на екрана, и второ имате видим обхват над доста повече екранни недвижими имоти. Другият голям плюс в графично отношение е анимацията на единиците и сградите. Особено забележителни са анимациите на специалните ефекти, взривове, изстрели, атмосферни ефекти и т.н. Много се смях и останах приятно изненадан когато след мощен взрив насред единиците ми, всички машини подскочиха и се разтърсиха от ударната вълна. Евала, пичове. Естествено, тук трябва да споменем и филмовите откъси между отделните мисии, които са с изключително качество. Недостатъкът им е в слабата и пресилена (според мен) актьорска игра, както и във фактът, че май времето им вече отминава. Много повече се радвах на времето на красивите компютърни анимации между мисиите на C&C, отколкото на живото видео, което Westwood ни поднасят сега.

В звуково и музикално отношение играта е на висота, но това не бива да изненадва никой - дори и в най-калпавите заглавия на компанията от Вегас, звукът и музиката са били на изключително равнище. Музиката е здрава - комбинация от тежък рок и техно ритми. Музикалният гуру на Westwood Frank Klepacki отново защити репутацията си на един от най-големите майстори в бранша. Озвучаването на единиците също е доста добро, като особено забавни и готини са репликите на руските части. Още една пчеличка за Westwood.

По отношение на Изкуствения Интелект ще кажа само следното - този аспект на Red Alert 2 заслужава най-висока оценка от всички досегашни игри от поредицата Command & Conquer, но все още има какво да се желае. Стария проблем на атакуващи винаги от една и съща посока и преследващи една и съща цел единици е налице и тук, и това хвърля петно върху иначе добрата работа на програмистите. В крайна сметка то не може всичко да е идеално.

Така, сега да се отдадем изцяло на

GAMEPLAY-Я

Тук ще тръгнем малко по-отдалеч. Както вече загатнах най-голямата сила на тази игра е богатството на колоритни и интересни единици и сгради. В общи линии Съюзниците разчитат на тактически финес и потайност, докато Руснаците залагат на сурова мощ и масовост. Както се досещате технологиите и единиците на двете страни са отражение на тези философии. Например Съюзниците се възползват от разработената от Айнщайн технология за движение във времето и благодарение на нея могат да произвеждат т.нар. Хронолегионери (Chrono Legionnaires). Тези уникални единици вместо да се придвижват по конвенционален начин (по пътеката, по пътеката, та там) могат да се пренасят във времето посредством създавани от тях "времеви джобове". Хронолегионерите, когато се натъкнат на противник или сграда, могат да концентрират енергията

си върху съответния обект, като по този начин могат временно или завинаги да го прехвърлят в друг времеви период. Друга интересна единица от лагера на Съюзниците са Мираж танковете, които могат да се маскират като дървета или скали и по този начин остават незабелязани за противниците. Дори познати ни от предните игри единици са с подобрени възможности. Да вземем Шпионина, който в Red Alert 2 може да бъде най-силното оръжие на добрия тактик. Освен че се маскират като противникови единици и не могат да бъдат разпознати от врага (освен от кучетата му), шпионите имат огромен потенциал като саботьори. Значи те могат да спрат електричеството във вражеския лагер, като по този начин блокират всичките му защитни установки, да възстановят "fog of war-а" на противника, което практически му скрива отново картата; да краде пари от рафинериите и не на последно място, да краде технологии от вражеските сгради.

Руснаците от своя страна залагат на директния подход - чрез брутална сила и пълчища от пехотинци, танкове и артилерия. Техните евтини и лесно достъпни единици са сякаш създадени да умират, но с телата си да премажат врага. Дори една от специалните сгради на руснаците клонира всеки произведен войник - плащате едно, получавате две! От друга страна е безпрецедентната унищожителна мощ на руската армия - такива единици като ракетната установка V3 и въздушния гигант Киров са само отделен пример за огромния разрушителен потенциал на братушките. Старите познайници - взривоопасния Иван Грозни (Crazy Ivan) и "психарят" Юри (Yuri) са отново на линия, но много по-добре екипирани и по-опасни от всякога.

Това са само част от единиците, които ще срещнете в играта. Като цяло те придават интересен нюанс на геймплея, тъй като дизайнерите на играта са ги замислили така, че те взаимно да се допълват в смъртоносни комбинации. Така например ако играете със съюзниците можете да вмъкнете шпионин във вражеската база и да изключите захранването й. След това с помощта на безценната Хроносфера (Chronosphere - специална постройка на съюзниците) телепортирате група тюлени (Navy Seals - специални единици на същите) в осакатената противникова база, където специалните части могат да взривят много сгради и да нанесат сериозни щети на врага. Алтернативен подход на този е да пратите група Хронолегионери и да предизвикате паника чрез "преместване" на сгради или единици назад /напред във времето. Руснаците от своя страна могат да забъркат не по-малко опасен коктейл с главни примерни съставки Иван и Юри. Значи набелязва си Ваня няколко обитатели на местната фауна (да речем крави) и има слага по шашка динамит. След това неговия добър другар Юри ги обсебва с телепатичните си способности, и вие изпращате експлозивното стадо във базата на нищо не подозиращия противник. Следва силен взрив и ... телешки бутове, американски знамена, ботушки, рогца - ясна ви е картинката. Това е само един пример, а възможностите са много. Дори обикновения Tesla Trooper може да бъде полезен не по предназначение - например група такива единици могат да бъдат заставени да зареждат със собствените си заряди защитните Тесла установки, като по този начин увеличават техния обсег и разрушителна мощ. Това са само част от единиците, които ще видите в играта. Стандартните единици са само две-три за всяка страна, всички други са изключително оригинални и интересни като замисъл. Играта предлага огромни възможности за взаимодействие между отделните класове единици, което много рядко

се среща в жанра и разнообразява геймплея по изключително елегантен начин.

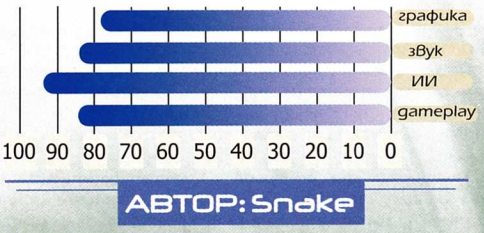
Тук трябва задължително да отбележа три неща, които ми направиха много приятно впечатление в играта. Първото е възможността да бъдат окупирани сгради, което ги превръща в малки крепости. Това на практика означава, че с няколко пехотинци може да бъде забавена и дори разбита една малка армия, като най-хубавото в случая е че войниците остават непокътнати. След разрушаването на сградата може да окупирате следващата и по този на забавяте настъплението на врага, като в същото време подготвите защитата в базата си. На второ място искам да отбележа изцяло променената и развита система за трупане на опит на единиците ви. След определен брой унищожени противници и в зависимост от класа им, вашите единици трупат опит. За пръв път в стратегия в реално време без да трябва да заничам в екрана и да правя изчисления виждам нагледно разликата между новобранец и ветеран. Независимо дали говорим за танк или пехотинец, "обръгналите" в битките ваши части могат да се справят с неколкократно превишаващ ги на брой противник. Ветераните са по-бързи, поточни и с по-голяма огнева мощ. Освен това те придобиват възможност постепенно да се лекуват, а някои от тях получават и допълнителна атака на най-високата степен на опит. Така например ужасяващите въздушни гиганти Киров на последното ниво на опит хвърлят не само стандартните си унищожителни бомби, но и ултра-деструктивните Тесла бомби. Третото е наличието на т.нар. Tech Buildings, които може да присъстват или да отсъстват от картите. Това са четири специални сгради, които след като бъдат "приобщени" към вашата кауза посредством инженер (engineer) носят определени бонуси. Ако имате болница (Hospital) можете да изпращате в нея ранените си пехотинци да се лекуват. Превземането на преден пост (Outpost) ви позволява да ремонтирате повредените си машини в него. Петролните Рафинерии (Oil Derricks) са постоянен източник на средства, а Летището (Airport) ви дава възможност да изпращате парашутни отряди на избрани от вас места през определени интервали от време.

Нямахме много възможност да пробваме играта в мрежа (много силни заглавия наведнъж се събраха), но несъмнено има хляб в тази насока. Още повече, че пичовете от Westwood са измислили една много елементарна, но и доста интересна новост. При игра в мрежа, можете да избирате страна с която да играете, като в зависимост от избора ви ще ползвате една уникална единица. Американците през определени интервали от време могат да пускат парашутисти над вражеските територии, французите имат Grand Cannon, германците разполагат с могъщите JagdPanzers (унищожители на танкове), а британците имат обучени снайперисти, които са универсалните убийци на пехотинци. Корея имат самолетите Black Eagle, а руснаците имат страховитите Тесла танкове. Куба, Либия и Ирак имат в арсенала си респективно терористи, самовзривяващите се камиони и ужасяващите Desolators, които правят терена радиоактивен.

ЗА КРАЙ

Без съмнение това е най-добрата игра на Westwood до този момент. Red Alert 2 определено се нарежда сред най-добрите стратегически игри за последните години. За мое огромно съжаление тя не е "The Next Big Thing"(TM) в света на стратегиите. Но да не се отчайваме - Sacrifice вече е на хоризонта .

STARSHIP TROOPERS



80 ОБЩА

ПРОИЗВОДИТЕЛ: Hasbro **ИНТЕРНЕТ:** www.hasbrointeractive.com **МИН. КОНФИГУРАЦИЯ:** Celeron 300, 64MB RAM, 8MB Video

Да ви кажа, това игрите по филми са опасна работа. До такава степен са ни наплашили, че като се появи нещо подобно в редакцията всички измъкваме сребърните кръстове и връзките с чесън и започваме да заобикаляме диска отдалеч, протегнали към него съответните артикули. Подобна е и реакцията на всеки средностатистически геймър. Желанието, емоциите от някое запомнящо се филмово събитие да бъдат пренесени на монитора в къщи отдавна е мъртво, погребано под тонове разочарования. Знаете ли каква беше репликата ми докато взимах диска, който всички подбутваха гнусливо? "Бе, аре от мен да мине, дайте ми я, да драсна една страничка за От крак на крак". Без да съм виждал играта, без да знам дори шибания й жанр, фирмата производител или каквото и да е друго освен факта, че надписа на диска съвпада със заглавието на филма на Пол Верховен от 97-ма. Как после да ми повярва човек, че дигиталната интерпретация на Звездните рейнджъри си е съвсем прилична игра след като на мен самия ми е трудно да си повярвам.

Обаче, вярвате или не, Starship Troopers наистина е заглавие, което си струва да присъства в колекцията ви. Особено ако сте харесали едноименния филм и съкращението RTS е изместило от активната ви лексика архаизми като ядене, сън или секс. Но нека да караме поред. Учтиво пропускаме сюжета, който разисква войната между хората и пасмината извънземни хлебарки (който, както сте забелязали и във филма, е твърде далеч от дълбоко-философската същност на книгата) и минаваме към същността на играта. Въпреки, че ви я представих като RTS, тя всъщност е изключително интересен хибрид между стратегия в реално време, ролева игра и екшън. Като съотношението на отделните части в цялото е горе-долу 20/50/30. Всичко това е облечено в задоволително добри 3D дрешки и е подплътено с великолепни специални ефекти. Всъщност последното си има и съответната висока цена. Не знам на вас как ви звучи PIII 733, 128 RAM и Voodoo5, но съм сигурен, че не ще толерирате поведението, което играта реши да демонстрира, поне пред мен. А именно: да сече упорито и също тъй упорито ми къса нервите, докато не свалих резолюцията на 800X600 и не занижих цветовата гама. После нещата потръгнаха сравнително нормално.

Но да се върнем на играта. Та в нея, значи, си имате определен брой войници, всеки от които с цяла редица показатели като точност и жизнени точки, свободни слотове за оръжия, броня и специални технически съоръжения, които вие съвестно ще трябва да си попълните преди съответната мисия (или пък да кликнете на бутона auto select, който свършва тази работа вместо вас по начин, който за пореден път доказва истинността на поговорката за врата на вълка). Споменатите военизирани субекти в началото са едни обърканн и задоволително некадърни редници, като единствено командирът им може да се похвали с някакви по-високи показатели и чин. Имайте в предвид, че тук чинът е изключително важен показател и не се ограничава само с по-шарени пагони. От него зависи достъпът на съответния индивид до по-добри брони и оръжия. "Как се стига до повишение?" - ще попитате. С трепане на буболечки и изпълняването на mission objectives, ви отговарям

Някои съвети:
Когато загубите някой войник на мястото на трупа му остава верижката с плочките с номера и името му. Прибирайте тези плочки, защото в противен случай съответният армеец ще се брои missing in action и ще губите experience.
"Търетите" и прочее защитни съоръжения по терена могат да бъдат управлявани само от войници в обикновена броня.
Това, което ви казах преди известно време за изкуствения интелект е вярно и не е лошо да го имате в предвид, когато задавате степен на агресивност на войниците си. Защото тук "агресивни" наистина означава "агресивни" и като нищо можете да изтървете нещата от контрол, ако накарате подчинените си да озвереят.
В играта имате ограничен брой муниции (синята лентичка под health-а) за всяко оръжие и когато приключат войникът превключва автоматично на някаква безкрайна и доста неефективна картечница. Тъй че се оглеждайте за кашони с муниции. Има ги на всяко ниво.

веднага. Това ще ви дава experience, на базата на който, по някое време, войникът бива повишен и получава бонус към основните си показатели. Тази особеност превръща създаването на стабилна група от ветерани в основен ключ към успеха. Ако в някоя от късните мисии избият по-голямата част от стабилния ви екип и ви се наложи да сложите на негово място зайци, които не могат да носят брони и яки пушки не само ще го издухате много злокобно, но и ще разберете точно какво имам предвид. Иначе самите мисии представляват изпълнение на серия от (най-често еднообразни) objective-и на дадена карта (при картите поне се забелязва повечко разнообразие), като след приключването на мисията трябва да достигнете до определено място, откъдето ви прибира космическият кораб.

Образно казано - мислете за ST като за кръстоска между Jagged Alliance и Myth и ще сте напълно наясно за какво става дума по отношение на Геймплея. Към всичко това прибавете и прекрасно пресъздадената атмосфера от филма (Появата и унищожението на чудовищната буболечка Танкер или неконтролируемият хаос и нарастващото чувство на ужас и безпомощност при масовото нахлуване на гадините в базата ви, са неща, които просто трябва да преживеете. Отново. Само дето този път няма да сте кротко приседнали в киносалона с пакет пуканки, а ще сте в центъра на събитията и всичко ще зависи от вас.). Но дори и това не е най-добрата новина. Хванете се за стола, дивана, леглото, тоалетната чиния или на каквото там седите в момента, защото ще напиша нещо, което не вярвах, че ще се появи в моя статия в близките десет години. **ИЗКУСТВЕНИЯТ ИНТЕЛЕКТ Е ПОЧТИ ПЕРФЕКТЕН**. Като се започне от забележителният pathfinding (знам, че е мръсна дума от край време) и се стигне до напълно адекватното и стряскащо реалистично поведение на хора и извънземни, като първите са най-послушната пасмина, която съм срещал в стратегия до сега. Правят точно това, което искам от тях. Чак да се размекнеш от умиление. Не че няма някои гафове и по този параграф, но, в сравнение с тези при конкуренцията, те изглеждат просто като дребни недоглеждания.

Всъщност, освен вече засегнатите (и засегнали ме) неприятни системни изисквания и упоменатото еднообразие в мисиите, Труупърите имат само още два недъга. Неприемливо завишена трудност (а за капак не ще можете и да сейвваме по време на мисиите и ви чака нескончаемо преиграване) и абсолютната неяснота **КОЕ ЗА КАКВО СЛУЖИ, АДЖЕБА!!!** Tutorial-ът няма да ви научи на почти нищо, няма и помен от някакъв вид help,

описание на оръжията и предметите, системата за разпределение на опита, екипирането на войниците... Нищичко. Мислех си, че това е проклятието на лишената от книжка с указания пиратска версия на играта, но се оказа, че съм в огромна заблуда. Защото в ръководството приложено към оригиналното копие на Starship Troopers тези неща също отсъстват. Еба си мамата. Изиграх шест мисии без да успея да разбера за какво служи шибаният бинокъл, защо когато някой от моите хора умре понякога го броят KIA (killed in action) и загубата си е единствено за мен и родата му, а друг път го пишат MIA (missing in action) и ме санкционират, давайки ми по-малко опит, ами тия "търети" (кули - бел. прев.) - части от терена ли са просто, ако ли не как да ги използвам, каква е разликата между някой "гънове" (пистолети, пушки, пушкала... - бел. прев.), отличаващи се единствено по картинката си в инвентара... И тъкмо когато бях решил да зарежа играта, да тегля една майна и на интелект и на атмосфера, да й забуча 60 процента и наистина да я натиря в крачната рубрика (ох, де тоя късмет - бел. ред.) попаднах на един сайт в Нет-а, където всичко, което ме интересуваше, беше надлежно описано от незнаен благодетел. И играта се разкри пред мен в цялата си прелест. Давам ви поважната част от научената информация с надеждата и вие да оцените по достойнство Звездните Рейнджъри. Извинете ме за телеграфния стил, но просто нямам място, а - повярвайте ми - играта не може да бъде играна адекватно без информацията поместена по-долу.

СПЕЦИАЛНИТЕ ЕДИНИЦИ:

Те са четири. Във всяка мисия ще можете да си водите максимум до три такива. Те се поставят в свободните слотове до всяка група. Веднъж сдобили се със съответната специална единица, можете да превърнете всеки от войниците си в такава. В смисъл да не плачете много, ако ви умре доктора, примерно.

Доктор (Medic) - Знаете за какво става дума.
ДОСТЪПЕН СЛЕД МИСИЯТА: *Paradise Lost*
Специални умения:
Heal - Лекува ранените войници. Освен шарените светлинни ефекти, съпътстващи процеса, прави впечатление фактът, че войниците в някои по-тежки брони не могат да се възползват от това умение. Както и самият доктор.
Medevac - Позволява ви да евакуирате и съживявате убитите си войници. Естествено, ограничен брой пъти за мисия, което респективно го превръща в екстра запазено единствено за опитните ветерани, които не можете да си позволите да изгубите.

Боен инженер (Combat Engineer) - Облечени в нещо, съмнително наподобяващо на робота, с който Рипли нагърчи мамчето пришълец във втората серия от поредицата. Приятно бронирани и сравнително добре въоръжени с някаква електрическа гнус, която зашеметява буболечките.
ДОСТЪПЕН СЛЕД МИСИЯТА: *Royalty I*
Специални умения:
Repair - Нали ви казах, че не можете да heal-вате вашите хора, носещи тежки брони. Е, да, ама можете да ги поправяте. Умението е байндвано към същия клавиш като heal-а та няма как да се объркате.
Lay/ Destroy mines - Поставя или обезвреждa мини.

MIST (Mobile Infantry Stealth Technology) - Кръстоска между шпионин и снайперист.
ДОСТЪПЕН СЛЕД МИСИЯТА: *CLASSIFIED*
Специални умения:
Cloak - Невидимост.
Snipe - Пича влиза в sniper mode и действа като "Раид". Изтребва ги до крак. Лошото е, че са му твърде ограничени мунициите.

Екстрасенс (Special Talent) - Агент Кейн, йо нига. Шегувам се, де.
ДОСТЪПЕН СЛЕД МИСИЯТА: Mindsnare
Специални умения:
Sense Arachnid - Открива скрити буболечки или такива под пси-контрол.
Force Field - Включва щит. Същото като power shield-а на command suit-а.
Control Mind - Поема контрол над някоя буболечка и тя започва да атакува своите.
Psychic Shadow - Става невидим. Същото като cloak-а на MIST-а.

БРОНИ

И те са четири (вида). Стандартната, Scout, Marauder и Command. Всяка от последните три си има по три класа, като клас 1 е най-добрият. По-качествените брони стават достъпни за воините ви след като бъдат повишени в чин. От вида на бронята ви зависи и броя на оръжията и мунициите, които можете да носите. Войниците с обикновени брони могат да носят по едно оръжие. Тези със специални брони от 2-ри и 3-ти клас по две, но трябва да превключват между тях. А тези със специални брони от първи клас да използват и двете едновременно. Освен това специалните брони от 1-ви и 2-ри клас имат специални реактивни раници (клавишът bounce), с чиято помощ приносителят им може да прави огромни скокове.

Брой на войниците със съответния чин, които можете да имате във взвода.

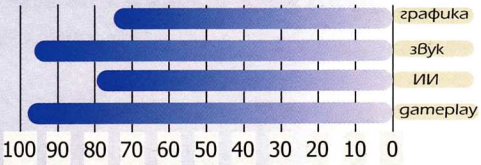
ЧИН	МАКСИМАЛЕН БРОЙ
1st Lieutenant	1
2nd Lieutenant	1
3rd Lieutenant	1
Sergeant	3
Corporal	3
Lance Corporal	6
Private [PFC]	no limit

ДЖАДЖИ

Техническите джаджи са изключително полезни, стига да знаете за какво служат.
Targeting System - увеличава точността.
Field Binoculars - увеличава perception range-а
Combat Harness - позволява на войниците в обикновени брони да носят повече оръжия и амуниции.
Combat Booster - лекува раните на войника.
Heavy Nerve Gas - служи за запечатване на дупките на буболечките без употребата на артилерия.
Nova Bombs - чудовищно мощни и респективно чудовищно редки бомби.

3D Action

DELTA FORCE: Land Warrior



96 ОБЩА

АВТОР: Don Pepino

ПРОИЗВОДИТЕЛ: Nova Logic **ИНТЕРНЕТ:** www.deltaforce.com **МИН. КОНФИГУРАЦИЯ:** Celeron 400, 96MB RAM, 8MB Video

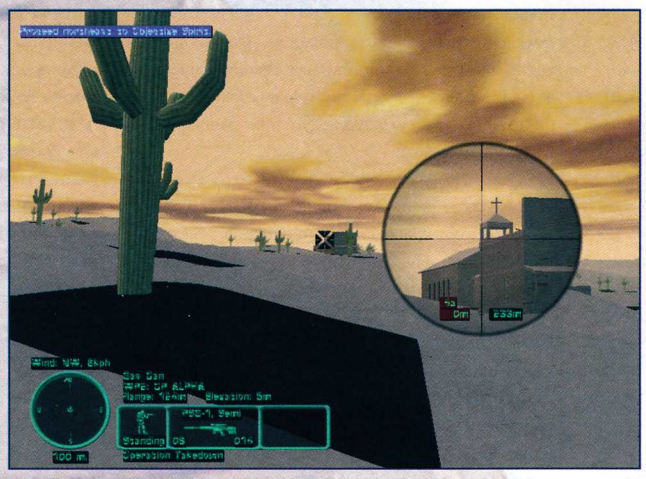
Знаете ли какво ми се случи тези дни? Записах се в клуба по екстремни спортове "Делта". Как като какъв? Като пехотинка естествено, Land Warrior му викат западняците, ама туй си е кашмерия чиста. Трамбоваш няколко километра пеш и после трепеш разни чичковци дето толкоз ги е срам да си покажат мутрите на светло, че ходят с по един черен чорап на главата.

Не, сериозно Delta Force си е вече факт. Играта е достоен продължител на DF 1&2 във..., ами във всичко.

Като начало игрицата много точно детектва с каква видео карта разполагате. Дотук нищо особено - и DF 2 детектваше, ама енджинът беше такъв, че дали играеш с Riva TNT 2 или Intel 740 беше все едно. И тук идва изненада номер 1. Бях чувал за новия преработен софтуер на Nova Logic, който ще използва и видео картите ни, а не само RAM-а (да са вечни транзисторите му). Тъй, като бях играл демо версията и бях останал с много добри впечатления, с трепет си избрах персонаж , с който да се асоциирам по време на играта, прочетох надве-натри инструкциите и тръгнах "на лов".

Повечето от вас знаят, че Делта Форс е shooter от първо лице. Като член на антитерористичните групи "Делта" вие се занимавате с всякакъв вид контратероризъм: убивате лошите, взривявате им доставките от оръжия, крадете им заложниците, обезвреждате им бомбите, казах ли, че убивате лошите, и такова ...ъ-ъ-ъ...с онуй черното лъскаво нещо (снайпер се казва) право в десятката - буум! Дааа, Делта-та е рай за снайпериста (Уууу, Пуси Ловър!!! - бел. ред.). Ако обичате с часове да дебнете противниците си и да водите дистанционна война, това е вашата игра.

И така, почнах си аз играта, и тя наистина върви по-леко от предишните й версии, и изглежда къде-къде по-красива. Но въпреки всичко не се заблуждавайте - с по-малко от 96 MB RAM играта вече ще е мъчение. Спомняте ли си изненада номер 1? Тя дойде когато видях DF 3 на машина с GeForce??? Оказа се, че аз, с моя "жалък" Matrox G400 Max, според разработчиците от Nova Logic, ставам единствено за боклука. Че имам проблем с текстурите забелязах и по-рано, но разликата беше поразителна. При мен сенките бяха огромни черни квадрати, обрамчили всяка вещ в екстериора, и където имаше текстури с прозрачност, виждах целите квадрати, оцветени в някакъв идиотски цвят. Като цяло текстури не ми липсваха, но всички бяха в убита пастелна тоналност, а буквите бяха като разядени с киселина. И тук ще надигна своя глас за протест. Защо тия мизерници ще се гаврят с притежателите на Matrox по такъв начин, че после да чакам часове в интернет за някакъв пач, без който играта не е същата. Тук ще цитирам изказването на Alex III по повод проблема ми, а той, повярвайте, знае много добре какво говори - "Тия от Nova Logic правят много бъгав софтуер". В превод на български, това е крайно неприятна оценка за работата на програмистите. Но, така или иначе, аз продължих да играя и открих, че играта си е все толкова простовато - бъгаво - наивно - гениална. Едно от онези удоволствия, които ни излизат през носа. И не само оттам. Сещам се за едно-две нещица свързани с трипер и махмурлук.



Да започнем с оръжията. Тук има ГОЛЕМИ промени. Като начало има много нови смъртоносни играчки. Заслужават да се споменат скорострелната помпа с дисков пълнител, автомата "Калашников", револверния гранатомет, и снайпера със заглушител, в който се влюбих до живот.

Втората промяна е, че сега, преди мисия, можете да се екипирате с по едно основно оръжие (гранатомет, автомат или пушка), едно второстепенно (някакъв картечен пистолет с висока скорострелност), едно допълнително (пистолет), едно експлозивно (мини "Клеймор", ракетомет , C4) и отделно останалата екипировка и гранати.

Третата промяна е в прицелването и стрелбата. Сега вече мерника ви играе. Което ще рече, че когато използвате оптика, колкото по-далеч се прицелвате - толкова повече кръстчето ще шава. Ами тогава какво става с оръжията без оптика? Просто те така подскачат в ръцете ви, че е невъзможно да изстреляте повече от два куршума наведнъж горе-долу в една и съща посока. Същото се случва и с оптичните оръжия, когато не използвате оптика, но в много по-малка степен.

Четвърто важно нововъведение - сега можете да изхвърлите основното си оръжие и да се сдобиете с нещо трофейно. Единствено тежките картечници не можеш ги отмъкна със себе си: пуцаш на място докато им свършат патроните и бягаш. Да, ама трофеите из

чезват около пет минути след като сте "споминали" собственика им. И в подцевните им гранатомети никога няма гранати. Бурята с изчезването на оръжията се разрази в една мисия свързана с разрушаване на контейнери с оръжие. Понеже не можех да мъкна едновременно снайпер и револверен гранатомет, а отделните доставки отстояха на големи разстояния една от друга, използвах добрия стар, познат и намразен начин за носене на повече неща, отколкото може да събере инвентара ви (но това съм го срещал само в RPG-та и куестове): тъгдък десет метра с едното оръжие, свършваш си работата с него, изхвърляш го, връщаш се за второто, отиваш до първото, свършваш и с него, изхвърляш го, пак взимаш първото и така до края на мисията.

Доста от задачите ви включват прочистване на малки затворени пространства. Когато влизате в стая, стоящите вътре терористи ви гледат тъпо около секунда и след това безпогрешно ви застрелват. Изчакването изглежда доста глупаво, ако се натъкнете само на един противник, но ако са трима или четирима, това е единственият ви шанс за оцеляване. Затова влизайте на стъпки, като разкривате постепенно вътрешното пространство. Ако пък не успеете да реагирате навреме - прикрийте се. Тук му е мястото да спомена, че Delta Force 3 е с завишена трудност, спрямо предшествениците си. Лошите изпразват един пълнител след вас, прегрупират се, а може и да ви последват. Ако вдигнете голяма дандания, някои врагове вече ще ви очакват (ще стрелят преди вас) и ще са викнали подкрепления.

Внимание! Проблемът "стрелящи къщи и стени" все още съществува, така че, ако абсолютно безобидната планинска хижичка ви пусне едно куршумче в глупавата кратунчица, то фрагчето не е за къщичката. Вътре има "враг стаен" и ако сте по-наблюдателни, ще му напрвите същия сюрприз. По-начетените от вас вече се сещат, че това е неотстранимия проблем с клипинга - разни части от вас и противника се подават през стени и подове, затова - отваряйте си очите на четири. Терористите-снайперисти са преминали курс по допълнително обучение, и дори на нормална трудност често няма и да разберете от къде са ви уцелили. Като цяло се борите срещу измислената египетска нелегална група "Въоръжен Народен Фронт" (хи-хи-хи). И понеже кампанията не предлага цялостен обзор на мисиите, така и не следих за бройката им. Има и единични мисии, които дублират другите.

В рубриката ни „Открийте десетте разлика“ ви представяме загадка с повишена сложност. Снимката в ляво е взета от Matrox G400, а от дясно с TNT 2 Ultra.

Понякога имате помощник. В интерес на истината той се справя удивително добре, въпреки че не се съобразява много с вас. Механиката на реакцията на телата при попадение продължава да е много добра и почти се приближава на тази от "Soldier of Fortune". Противникът ви засипва с викове и ругатни на смесица от испански, френски и руски с английски акцент. Когато изнервите някой гад, той започва да крещи по ваш адрес на равни интервали от време. Което пък изнервя вас. А след като най-позорно ви застрелят и чуете мазен негърски глас, произхождащ от бивша френска колония да възкликва весело: "A! Toushe!", ви се прииска другия път на всяка цена да му вземете скалпа. За звуците ще кажа само едно - перфектни. Абсолютно копират звуците от бойното поле.

Четох в една статия, че звуците в DF3 били ужасни и било много лошо дето нямало музика. Явно малчуганът не е ходил още войник, за да знае, че който слуша уокмен по време на акция се нааква (бел. пр: насира). (Ако изобщо му дойде наум докато е зает да си прибира червата обратно - бел. ред.) Това е от малкото игри, в които можеш да определиш къде е врага само като се позавъртиш и ослушаш добре.

А сега, сержант: "- ЛЕГНИИИ! Да, в голямата локва, точно там. Приготви оръжието - това не е учебна акция - нищо, че си мокър. Ще съхнеш, когато и ако се върнеш със заложниците. Сега се ослушай добре. Чуваш ли блатото, вятърът шумолящ в тръстиките, квакането на жабите, джвакането на кубинки и щракането на затвора на "Калашник"-а. А сега се огледай! К'воо!?! Нищо не виждаш?!? Ами включи си визьора за нощно виждане, бе диване! Така е по-добре нали? Мъгливо е, да, но това е в твой плюс. Изчакай патрула ей зад онзи хълм - чудесно място за пусия... (бис на редактора: Уууу, Пуси Ловъъър)

Сержант "Тенекиено канче" пропълзя зад посочения хълм и зачака. И понеже патрулът не бързаше да умира, той си затананика една песничка, която всички сме чували, но в малко по-различен вариант. Пееше бавно, уверено, с акцент и толкова тихо, че даже сам едва се чуваше:" Май пуси ис оувер ди оушн, май пуууси ис оувер дъ сиий, май пусси ис оувер ди оушен(бел. Dimensin: оувер май шоулдер), ой бринг бек май пусси тууу миии. " Ра та-та-та!Тум!

(бел. ред: -Абе, ти си знаеш...)

ZEUS

80 ОБЩА

ПРОИЗВОДИТЕЛ: Impressions **ИНТЕРНЕТ:** www.sierra.com **МИН. КОНФИГУРАЦИЯ:** Celeron 300, 64MB RAM, 8MB Video

Мечти, мечти... Често ли мечтаете? И за какво? Наред с лесно изпълнимите мечти (страстни жени, мощен компютър...), трудно изпълнимите мечти (Mercedes SLC, ежегодна почивка в Алпите...) има и невъзможни мечти и точно те са най-съкровени и красиви. За мен възможността да видя, да усетя атмосферата и красотата на античния свят е точно такава лелеяна мечта. Сами разбирате, че това е невъзможно и един от начините да се докосна до така желаната от мен епоха са компютърните симулации тип "Caesar" на Impression.

Честно да си призная, след PHARAOH, и CLEOPATRA, (за тях можете да прочетев предишните ни броеве), изпитвах известни опасения относно качеството на ZEUS. Не един сериозен производител на игри се "изложи" експлоатирайки стари разработки. Със смесени чувства на надежда и подозрение инсталирах играта...

...Красива графика и приятен звук, в това, знаех че ZEUS, няма да ме разочарова, но питах се, дали авторите са успели да създадат най-важното - атмосфера и завладяващ геймплей. Отговорът е ... ДА! ДА! Успели са! За огромна изненада и още по-голяма радост, ZEUS е едно прекрасно виртуално въплъщение на антична Гърция. Имайки предвид прословутата американска необразованост се опасявах за вида, който ще има PC-варианта на любимата ми антична страна, но за моя радост, разработчици са усетили и още по-важно, успели са да пресъздадат духа на античния свят.

В играта, вие влизате в ролята на управник на древногръцки полис, на вашите плещи лежи отговорността за изграждането и нормалното му функциониране. Тази задача не е от най-леките и ще трябва да вложите цялата си енергия и изобретателност. Ще се занимаете с организиране на строителството, производството, търговията, дипломацията и армията на вашия град. Играта почива на принципите залегнали в CAESAR, PHARAOH, и CLEOPATRA, но въпреки всичко тя не е поредният add-on, а съвсем нова и самостоятелна игра, като авторите явно са си взели бележка от слабостите на предишните заглавия и са оправили това-онова.

Веднага се набива на очи, променения облик на играта. ZEUS изглежда, някак по-шеговит, по-весел и по детски шарен от предходните заглавия, липсват съвършените храмове и сгради от CAESAR, няма я тържествената монументалност от PHARAOH. Въобще всички анимации и картини носят комичен елемент, от разносвачите през войниците та чак до "татко" Зевс са направени с характерно чувство за хумор. На по-наблюдателните от вас е направило (или поне би трябвало) впечатление, че предишните игри носят имена на хора: CLEOPATRA, CAESAR или титли на управници: CAESAR, PHARAOH, и ако следваме този принцип играта трябваше да се казва Перикъл, Клеомен или друг някой, древногръцки управник. Но тя носи името на "гръмовержеца" и това, ще се уверите сами, не е никак случайно.

Боговете буквално "ходят" по земята и сред хората, тяхното влияние върху ръководения от вас град е изключително силно, те ще ви благославят и защитават, но могат да нападат и рушат. В ZEUS ролята на боговете е несравнимо по-голяма от тази в предишните заглавия на Impression. Авторите са включили, дванайсет от най-популярните елински богове, като съвсем точно са съобразили характерните им черти и "специалности". Ще ви изброя само част от тях и то тези, които по моему са най-полезни или опасни за вашия град:

Несъмнено първи е "Господаря на Олимп", "Гръмовержеца", "Победителя на титаните"- всичко това е, ТОЙ... ЗЕВС. Постройте, негов храм и ще получите **оракул**, победа в битките (два мерцедеса вила на Хавай и други такива дребни придобивчици), защита от другите богове и благословия за града. Храмът на по-големия му брат, Посейдон, "Царят на океана", Покровителя на морските битки, пристанищата и риболова, ще да

Бог Аполон се смята за покровител на оракулите и пророчиците, най-известния оракул в античността се е намирал край град Делфи, на мястото, където Аполон убива огромния дракон Питон. Дъщерята на троянския цар Приам , известната пророчица Касандра получава ясновидството от Аполон. В античността много от важните въпроси свързани с живота на градовете се решавали след консултация с известните оракули Пития и Сибила. Характерни са техните неясни отговори, които се нуждаели от допълнително тълкуване.

ри с победа вашите триреми и ще подобри риболова в града. Горещо ви препоръчвам, да построите също и храм на Аполон "Сребролъки", освен че лекува, и в храма му има оракул, защитавайки града, Аполон не се "страхува" да се бие с разни гадни митични твари, а веднъж дори се счепка с "чичо си" Хадес. Последен от "задължителните" храмове е този на Арес, богът на войната, освен късмет в боя, от него получавате, шестнайсет митични война, които сериозно ще повишат силата на вашата армия.

В процеса на игра ще опознаете и другите богове и богини, като ви гарантирам големи неприятности, когато се сблъскате с "тъмната им страна". Намразих до смърт, бог Хефест, (да окуцее и с другия крак дано), проклетата гад нахлу в града, рушейки стени и къщи, запали складовете и срина всичките ми работилници. Тази и много други ужасии и неприятности ще ви споходят, но не се отчайвайте, вдигайте храмове и се молете пренебрегнатите богове да не забележат проявеното от вас неуважение.

Освен боговете, за прекрасната атмосфера на играта допринасят Героите и митологичните създания. В играта ще срещнете много от античните герои познати ни от старогрьцките митове. Без тях не можете да победите чудовищата изпратени от боговете, за да ви накажат (за неплатените данъци и такси). За съжаление няма нищо безплатно, героите се нуждаят от светилище и ще се наложи да удовлетворите цял куп капризи на "звездата" (а както знаем Крали Марко и подобните му изпиват по една бъчва вино и изяждат поне по един вол за вечеря). Храбрите герои, се сражават с ужасни чудовища, познати ни от старогрьцките легенди. Персей срещу Медуза, Тезей срещу Минотавъра, Язон и златното руно са само част от приказните герои и приключения в ZEUS.

Чудовищата в играта също са изпипани отлично, като авторите са се съобразили с характерните им черти. При появата си, Горгоната Медуза ме заплаши, че ще напълни града ми с нови статуи и за мой ужас изпълни заканата си. Грозницата, нахлу в града ми и започна да вкаменява наред, продавачи, атлети, философи и граждани, докато Персей се довлече, града ми напомняше ателие на скулптор. Няма да развалям удоволствието от играта, като ви разкрия всички "Монстери", те сами ще се представят, сеейки смърт и разрушение.

КАМПАНИИТЕ

ZEUS е разделен на кампании състоящи се от отделни сценарии. Всяка кампания, пресъздава отделен отрязък от историята и легендите на Елада и завършва с някакво събитие от историята. Например кампанията с Атина започва с борбата на града срещу господството на цар Минос. Преминава, през епичния бой на Тезей с Минотавъра и завършва с превземането на персийския град Сарди. Кампаниите са създадени наистина майсторски, всеки детайл е съобразен с реалната история. Уникалният свят на древна Гърция, колонии, метрополии, съюзи и вражди се преплита с вашите задачи в текущите сценарии. За краен успех трябва да поддържате здрави съюзи. Начинът е един, често изпращайте на съюзниците и васалите си подаръци и изпълнявайте в срок исканията им. За "алчната ми душица" беше особено неприятно да раздавам, създадените с много усилия ресурси, но в античния свят връзките и съюзите са почивали на даровете, взаимното доверие и престижа.

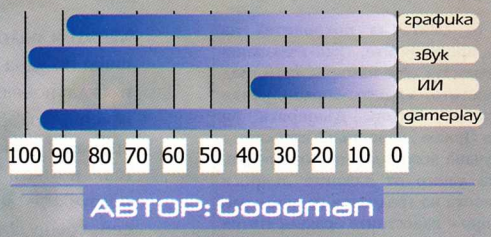
И най-добрата вест - за да завършите отделен сценарий не е необходимо да "ощастливите" целия античен свят, гадния показател Просперитет го няма, край на раболепничането пред разни плебеи "нямали били театър, малко им били философите", "Ами не ви и трябват, цървули такива". За крайния успех в сценариите ще имате напълно изпълними задачи, да се построи храм, да се убие чудовище и др. такива. Точно тези взаимосвързани "задачи" създават кампанийността и ще ви накарат да прекарате часове наред пред монитора.

И накрая идва най-(не)приятната част от статията-хвърлянето на катран в кацата с меда. Какво не са изпипали в Impression? За съжаление, воденето на битките! Войските ви се събират по начин коренно различен от тези на предходните заглавия. В антична Елада армиите са били на принципа на опълчението, всеки годен да носи оръжие мъж е бил длъжен да се бие в защита на града, като се въоръжава съобразно своето имотно състояние. Така е и в ZEUS. Чудесно ще кажете, какъв точно е проблема? Бедата е в пълната "олигофрения" на вашите войски, те не само не се бият, като подобава на гръцки хоплити, но и място на бойното поле не могат да си намерят. Боят в Зевс не само не е по-добър, но и далече отстъпва на битките от CAESAR. Още в обучаващите нива се убедих, че е по-безболезнено да платя на настъпващите вражески войски отколкото да се бия. Ако кажете, че постъпвам страхливо ще бъдете напълно прави, но (винаги има едно но), първо войските ви са неадекватни, по-трудно е да ги подредите по бойното поле отколкото да разгромите врага. Второ, ако построите стени и кули, тяхната отбрана заема толкова работна ръка, че цялата ви система от производство и доставка на ресурси се срива, и въпреки победата впоследствие ще се озовете с празен град. Така, че от горчив опит ви съветвам, в началото се откупувайте, а съберете ли сили атакувайте врага на негова земя.

Ако неадекватните действия на войските не ви притесняват, ако искате да изградите прекрасен град и дори за миг да се потопите в прекрасната атмосфера на антична Елада то ZEUS е вашата игра.

P.S. Не отделих специално внимание на начина на игра, защото той е почти същия като в CAESAR, а за тези от вас, които не са играли този хит - могат да изиграят обучаващото ниво към ZEUS, играта се играе почти интуитивно и лесно ще навлезете в нея.

WIZARDS & WARRIORS



90
ОБЩА

ПРОИЗВОДИТЕЛ: Heurestics Park **ИНТЕРНЕТ:** www.heuristicpark.com **МИН. КОНФИГУРАЦИЯ:** Pentium II 266, 64MB RAM, 8MB Video

Тъмните зелени води се размърдаха тежко, сякаш за миг оживели. Плиснаха се в краката ни и отново застинаха мъртвешки неподвижни. Последва кратък полъх. Факлите зад нас затрептяха и гъстите сенки се преплетоха в буен танц. Застоял въздух. Мирис на прът. Дългите коридори отпред донесоха ехото на далечни и нечовешки писъци. Грр'Изаа задуши притеснено, Раджа и О'Раах размърдаха нервно хоботи, а Кристин се притисна още по-плътно в мен. Дори мишките спряха да се гонят, вдигнаха глави и наостриха ушички. Торин плю демонстративно във водата и започна да гали острието на брадвата си. Може и аз да съм бил прекалено изнервен или пък движещите се сенки да са изиграли номер на очите ми, но ми се стори, че чух нещо да цопва, а мътните води напред отново се раздвижиха. Не беше време и място, където можех да си позволя да проявя слабост. Не че се бях събрал с банда страхливци, но дългите часове (или може би вече дни) прекарани в криптата бяха ни довели до ръба на отчаянието и единственото, което ни крепеше в този момент бе пословичната ми репутация на лидер по рождение. Но съдбата понякога си прави шеги дори с фаворитите си. Пътят назад бе отдавна отрязан. Паянтовият дървен мост прекаран някога по дължината на канала бе изгнил и се бе срутил, навярно под собствената си тежест. Можех ли точно сега да обяснявам, че мразя водата, че не умея да плувам, че предпочитам пак да се бия с не-живи, но не и да преодолея това „скромно" препятствие? Пет чифта очи бяха вперени в мен. Стиснах зъби и нагазих смело, като истински лидер - трижди проклета да бъде съдбата, не можах ли да се родя дебел и богат търговец! Водата ме покри до колене, после до кръста, до шията, а накрая ме погълна целия. След няколко неуспешни опита да намеря посоката „нагоре" в непрогледната тъмнина, силната ръка на Раджа ме хвана през кръста и ме издърпа към повърхността. Както можеше да се очаква, останалите бяха последвали примера ми. Всички с изключение на джуджето, което дълго се суети, пробвайки водата ту с единия крак, ту с другия, докато накрая не стисна нос, скочи едновременно с двата и я опита с уста. Заплувахме бавно, факлите останаха далеч назад, а мракът се сгъсти и ни притисна. Последва завой, а тъмнината и тишината станаха толкова осезаеми, че с нож да ги режеш. Кристин не можа да се сдържи и изрече „bless", а О'Раах последва примера й с „armored realm". Не че имаше някаква полза, но повдигна самочувствието. Застиналата до този миг зелена водна маса изведнъж се раздвижи и придоби неясните очертания на зелена слуз. Знаех си, знаех си, по дяволите, знаех си че съм чул нещо. Трябваше да съм по-предпазлив, а сега, сега беше твърде късно. Торин бе наплют с отрова преди да се усети, Грр'Изаа пусна напосоки една стрела, аз пропуснах с меча, разпенилите се води изгасиха пламъка изскочил из ръцете на О'Раах, добре поне че Раджа запази самообладание и сътвори „flamesdrop" направо в сърцето на слузта. Винаги съм се възхищавал на магьсниците, но никога не съм ги разбирал и макар да съм твърдо решен, че един ден ще стана паладин, съмнявам се, че ще съм способен да направя подобно нещо - да запаля огън във вода. И докато Кристин се занимаваше с лекуването на пострадалия, Раджа тържествено обяви, че с натрупания опит от последната схватка найсетне е вдигнал ниво, получил е просветление свише и е прибавил нова магия в книгата си...

Това, което четете в момента, трябваше да бъде не обикновена статия, а направо ода за Wizards &Warriors, защото трите години упорит труд в Heuristic Park са дали своя резултат и играта е наистина един малък шедьовър - впечатляващи графика и звук, увлекателна история и пристрастяващ геймплей. Нека и думата „малък" не ви заблуждава - западните медии се избиха да пишат, че това е едно от най-мащабните RPG-та правени някога. Казах „малък", защото на W&W все още му липсва финият баланс на силите и добре премерената трудност на култови заглавия като Fallout2 и Baldur's Gate 1&2, облягащи се на стари и проверени системи. За съжаление обаче не това е причината, накарала ме да изрека „трябваше" и да се откажа от първоначалния си замисъл, жертвайки литературните достойнства на творбата си в името на обективността. И тъй като мразя да се повтарям, а за тези причини неминуемо ще стане дума по-нататък, ще премина направо към...

Историята

Вечната борба между Доброто и Злото, мотив стар като света, лежащ в основата на почти всяко фентъзи приключение. Според мнозина изтъркан до банално, а според други - винаги актуален. Актуален, защото доброто и злото не съществуват разделени, нито пък е възможно някога едното да надвие другото окончателно. В края на краищата и двете абстрактни понятия са плод на човешката природа и ум и именно там е тяхното бойно поле. Казано на езика на поета - в душите ни, в сърцата ни, в самите нас. А казано на езика на мистика - с всеки наш избор, дума или постъпка ние ставаме проводници на силите на Доброто и Злото в материалния свят. Тук започва и нашата история. Великият не-жив магьосник Г'Езеррд Ра отдавна търси покой за душата си. Пътят към истинската смърт обаче минава през отмъщението, унищожаването на човека превърнал го в гниещ лич - злия фараон Сет Уд Д'уа Кан. Само че фараонът не е съсем в наличност - потънал е в дълбок сън заедно с най-големия си враг - жрецът на светлината Анефас. Магията на черния огън ги държи така от незапомнени времена. В действителност Анефас е причината за това им състояние - виждайки, че губи титанична

та битка със силите на мрака, той отприщил мощното заклинание. Идва денят в който Г'Езеррд Ра решава, че часът му най-сетне е настъпил и разрушава заклинанието. За нещастие това убива самия Анефас, а Сет се освобождава, прекалено силен за да бъде спрян и решен да възвърне славата на някогашната си империя. Силите на светлината търсят шампион и това естествено сте вие - обикновен простосмъртен, при това съвсем неутрален. Сформирайте група и пребродете земите на Гаел-Серан в търсене на легендарния меч Мейвън - сплав от благословена и прокълната стомана, съчетаващ в себе си първичните сили на Доброто и Злото, единственото оръжие способно да срази Сет...

Ако трябва да бъда честен с вас, предисторията - такава каквато ви я разказах - няма да я научите от уводното филмче. То е така некадърно направено, сякаш излязло от виденията на някой първолак, че не зная как не ги е било срам да го пришият към добрата игра. Та предисторията ще я научите, както си му е редът, на порции по време на самата игра - при разговори с NPC-та, при изпълнение на мисии, от четене на свитъци и не на последно място - от разказвача, включващ се в по-важни моменти. Похвално е, че в това отношение W&W не отстъпва и на най-добрите adventure-и. А историята..., хм, трябва да призная, че тя не е просто интересна ... всъщност тя е дори по-добра от повечето фентъзита, който съм чел през живота си. По уникален начин са съчетани парченца от различни митологии, като това е дало отражение не само на 75-те вида чудовища, но и на...

РАСИТЕ И КЛАСОВЕТЕ

Освен станалите вече задължителни за всяка фентъзи ролева игра хора, елфи, джуджета и гноми, тук ще срещнете и мутации от рода на Оумфааз (който не е виждал човека-слон да дойде, пипането забранено), Уисках (назидателен пример за това, в какво може да се превърне домашният ви котарак ако продължавате да го тъпчете с гранулирани полуфабрикати), Гоурк (по-мяза на глиган, ама като гледам родословното му дърво май ще да е кръстоска между орк и прасе), Ратлинг (огромен мишок, стои на два крака; ако ви е бедно въображението гледайте пак „Костенурките нинджа), Лизорд (далечен роднина на крокодила Гена) и Пикси (който е играл HMM 3 сигурно си спомня горската фея). Расите нямат специфични умения, а се различават единствено по основните си показатели, като се наблюдават и някои драстични отклонения от нормата, сиреч човека. Например в началото Оумфааза има +3strength +2intelligence +2spirituality - 3dextirity - 4agility. Ето защо и изборът на идеалната раса за даден клас въобще не е труден. Още повече, характеристиките на героя въобще не са взаимно свързани - човек спокойно може да си сътвори могъщ войн с минимални presence, will и spirituality, като огромните минуси няма да се отразят никак на бойните му умения. Този факт за съжаление говори много лошо за системата използвана в играта и естествено се е отразил като силно занижаване на трудността й. Четирите основни класа са: войн, магьосник, жрец и крадец - не са никак малко като се има предвид броя на специализациите - цели 12. А те са: паладин, рейнджър, варварин, самурай, нинджа, монах, уорлок, бард, фокусник, убиец, валкирия и зенмайстор. Последните три са труднодостъпни, дават големи бонуси върху всички предварително придобити умения, но изискват както изпълнението на специфична мисия (което важи и за всички останали), така и досигането на определено ниво. Специализациите се правят в хода на играта, като тук никоя раса няма ограничение в нито избора си, нито в броя специализаци, които може да направи. Нещо повече - запазват се всички умения придобити от предишни специализации! Но да оставя празните приказки и нека ви дам следния пример: магьосник, достигнал да кажем до 5-то ниво, решава да стане уорлок - комбинация от жрец и магьосник, като с това получава достъп до нови магически школи и правото на членство в гилдията на жреците; започва да трупа опит от нулата и когато достига 4-то ниво се „покръства" и става паладин, с което получава правото да носи меч, записва се в гилдията на войните, грубият живот му харесва и не след дълго хваща секирата и става варварин; накрая, за да е пълна картинката, нашият човек му врътва едно саке, подписва членство в гилдията на крадците, взема наръч шперцове и обира бившия си работодател. След цялата тая боза пичът членува едновременно във всички гилдии и владее разните му там магии. Единствените предмети, които не може да ползва са тези с ограничение в класа (пр. wizard's hat)- абе страшна смесица от мулти и дву-класов герой. Доколкото в други игри няма смисъл да се набутвате толкоз

навътре, че чак да станете разногледи, ви препоръчвам тук да опитате - отварят се нови куестове, интересно е, пък и нищо не губите (е, почти нищо - котаракът ми още ме гледа накриво, задето не може да си носи жреческата роба, мноо й се кефеше горкия, една такава шаренка, с мъниста...). И докато още съм на тема „класове" съм длъжен да спомена и огромния дисбаланс между тях. Ненапразно в заглавието са сложили wizards пред warriors - просто магьосниците са в пъти по-силни от всички останали и практически изнасят тежестта на всяка битка. За първите 30 минути великите ми воини бяха убили по един мизерен враг, а магове-те - по 30-40. Единствената изненада при генерирането на героя бе при избора на пол - мъжете получават в бонус по единица атака и защита, а жените - гъвкавост и чар. Доста реалистично, бих казал. Вик на болка се изтръгна от душата ми обаче, когато „хвърлих заровете" за да определя началните си точки за разпределение. Установих, че те варират в ужасно широки граници - поне при мен бяха от 53 до 73 - и ще принудят доста ентусиасти да търкалят заровете по половин ден докато създадат един-единствен герой. „Що за чувство на справедливост се възпитава по този начин у играча?" - Питам! И с колко нива бихте наваксали лошия си късмет да хвърлите 20 точки по-малко в началото, когато трябва да си създадете герой. „Е, копеле, ама ти търсиш справедливост. Че къде в живота я има по дяволите? Я се огледай, нима хората се раждат равни, кой си мислиш, че си ти, та да искаш равен старт или пък справедливост?!" - Бихте могли да ми отговорите вие. И ще бъдете прави. Но видите ли, аз мразя този порядък и тази логика. Мразя и системи за

генериране, заимствани от настолни игри, в които елементът случайност, а не редовните, кръвтовски усилия би могъл да бъде решаващ фактор! Искам Свобода, Равенство и Братство! Да живее Комунизма! Слава на КПСС! Ураааа... Хубаво де, олях се малко!... Добре, много се олях! Виноват! Сега доволни ли сте? Да караме нататък тогава:

СИСТЕМАТА ОТ МАГИИ

Магическите школи са шест: sun и stone за wizard-а, spirit и vine за priest-а, fiend и moon за warlock-а. Дефакто и един крадец може да овладее всичките школи, стига да е бил маг в „предния си живот". Силата и нивото на магиите не зависят пряко от нивото на героя, а само от точките разпределени по отделните умения. Особеното тук е, че за всяка школа магът използва отделен резерв с мана, сиреч ако е специалист в stone може да има и 300 MP там, а в същото време да има само 20 MP в sun с една единствена sun-магия. Нещо повече - за всяка отделна магия има отделен резерв - докато тези от по-висок клас могат да бъдат изречени до 1-2 пъти в битка, бройката на по-елементарните е неизмеримо по-голяма. Системата е оригинална смесица от двете по-стари - тази с общ резерв мана и тази на AD&D, където магиите са на свитъци. Използвани са както изпитани, така и някои нови магии. Балансът на школите е добър, а единственият недостатък - няма и най-елементарно описание на функциите им. Човек трябва да се опари за да разбере, че си е играл с огъня. Общо взето отлична оценка.

БИТКИТЕ

Са походови. (Въпреки, че всеки ход е реалновремев!) Уж има и някаква прехвалена опция за превключване от изцяло походови на изцяло реалновремеви (и то в процеса на игра), но разлика между двата стила така и не забелязах. Което не е голяма загуба като се има предвид, че гадините са изключително бързи и стигне ли се до близък бой винаги удрят първи. Проблемът тук идва както от не особено удачния first person view, така и от липса на hotkeys към отделните оръжия, магии и предмети в инвентара. Да не споменавам какво цъкане пада с мишката из разните менюта и подменюта. Не, категоричен съм - всичко това не е за реалновремева игра. За изкуствения интелект на чудовищата ми е трудно да кажа нещо добро. Бойците се движат по права линия към вас и за да ви докопат ще минат

дори през огън, а стрелците и магьосниците ви обстрелват отдалече, но стоят като пънове и не правят опити да избегнат вашите атаки. Особено интелигентните видове побягват ако са тежко ранени. За съжаление оценката на системата за битки клони към слаба, което не говори никак добре за едно RPG.

СВЕТЪТ НА ГАЕЛ-СЕРАН

Градчета пълни с работилници, магазини, гилдии, църкви и странноприемници, гори, реки и езера, порутени гробища, изоставени замъци и храмове на зли божества, цели неутрални поселища... и всичко кипи от живот. Разбойници дебнат в тесните планински проходи, хищни пирани - в дълбоките води, а армии от скелети пазят древни съкровища. Прилепи кръвопийци, вълци, маймуни, кобри, тролове и горски нимфи ще се опитат неведнъж да отнемат мизерния ви живот. Естествено в начинанието си няма да сте сами. По пътя си ще срещнете странници готови да ви подадат ръка, стига и вие да им помогнете. Имате изключителна свобода на действие - избийте всичко, което шава или станете спасителя на тази красива земя, там където птичките неспирно пеят, а горски пеперуди се гонят из китни поляни. Казвам ви, истинско изглежда всичко това, но нямаше да е така ако не беше...

ПРЕКРАСНАТА ГРАФИКА

Момчетата от Heuristic Park са разработили 3D-енджина сами, практически от нулата. Той предлага богата цветова гама и детайлни текстури, а основното му предимство е възможността да изобразява необятни пространства - реално светът на Гаел-Серан е единно цяло и надписът „loading" се появява само на няколко места в цялата игра - при влизане и излизане от град (защото градовете са рисувани на ръка, но пък са не по-малко красиви) и при някои по-големи руини. Заради тази „екстра" обаче са направени и доста компромиси: непрогледна мъгла скрива по-далечните обекти, гората е една-единствена текстура, короните на дърветата са 2D-спрайтове, тук-таме някой плосък храст се врътка наляво-надясно, за да не видим, че е тънък като лист хартия, но човек лесно забравя тези неща при ужасяващо реалистичния вид на паяка тръгнал да го сграбчи, плавната смяна на деня с нощта, танца на светулките в мрака, далечния зов на совата...което пък ме подсеща, че дойде ред на...

МУЗИКАТА И ЗВУКОВИТЕ ЕФЕКТИ

Определението което най приляга на баталната музика на W&W е „епична" и макар да е само 40-минутна, тя не ми омръзна нито веднъж по време на дългата игра. Звуковите ефекти са повече от 5 часа, направени са с изключителна вещина и определено промениха стандартите ми за професионално озвучаване на NPC-та.

ГЕЙМПЛЕЯТ

Ако *екстраполирам* досегашния си опит W&W трябва да предложи около 100 часа ненапрегната игра, повечето от който минават в изследване на света, в разговори с NPC-та и най-вече в чудене „Как да подредя тия щайги, че да се покача ей там?" или „Как да се кача на третия етаж, като асансьорът стига само до втория, а стълбите са счупени?". Схватките са нарядко, освен това са кратки и леки. Има доста обикаляне напред-назад по картата, което прави историята да изглежда привидно нелинейна. От казаното дотук може да се заключи, че W&W съвсем не е RPG, а си е направо Adventure-RPG. Голямото ми разочарование дойде именно от бъговете в геймплея. През цялото време тоя идиот, кметът на Валея, ме тормозеше задето не съм доставил съобщението му в близкия град. Когато най-сетне изпълних поръчката и се върнах да получа нов куест, той продължи да тумани същите глупости. Намразих го заедно с играта. Ако сте решили сериозно да се захващате с W&W ви съветвам да изчакате някакъв patch. За малко да забравя и най-голямото нововъведение в играта ... макар групата да се състои от максимум 6 персонажа, нито сте длъжни да ги пращате всички на мисия, нито пък да ползвате едни и същи персонажи в отделните мисии. Създайте си 15 героя. През повечето време те ще дремят в странноприемницата и ще се надлъгват кой е набил по-лош дракон и кой е спасил повече принцеси. Пуснете група от 6 мудни магьсника и тя ще мине като валяк и през най-страшния враг! Върнете ги в механата и пратете крадеца-спец да отвори вече неохраняваните сандъци! Експериментирайте!

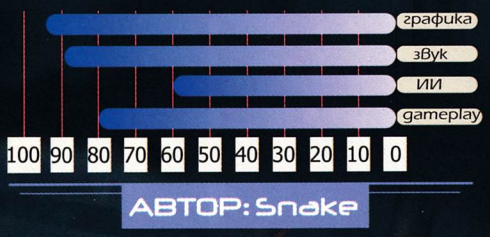
Екстраполация

Екстраполация наричаме процеса на определяне поведението на функция вън от даден интервал при положение, че са й направени отчети само вътре в интервала. Казано по народному ... какви са били цените на парното преди 12 и 15 години, какви ще бъдат утре и след 5 месеца, ако се знаят за през последните 10 години. Методът е чисто математически и не отчита влиянието на външни фактори като покачване курса на долара, падане на правителството или настъпване края на света.
Интерполация пък е определянето на функция вътре в интервал около който сме й взели отчети. Както може да се очаква, тя дава доста поточни резултати от екстраполацията, но и тук не сме застраховани от грешки, защото краткотрайни флуктоации...айде за тях ще разкажа следващия път.

Предполагам, че след всичките хубости, които изредих очаквате да заключа с някоя тежка фраза от рода на „Wizards&Warriors е най-доброто Adventure-RPG за годината!". Може и така да е, защото това е наистина една прекрасна игра, ала аз няма да бъда толкова краен. W&W няма да се хареса особено на hardcore-RPG феновете, понеже акцентът е поставен не върху развитието на героите, а върху изследването на един нов свят и потапянето в уникалната му атмосфера. А подобни игри не стават за преиграване - те се играят веднъж, но се помнят за цял живот.

Horror

RUSTIN PARR



86
ОБЩА

ПРОИЗВОДИТЕЛ: Terminal Reality **ИНТЕРНЕТ:** www.godgames.com **МИН. КОНФИГУРАЦИЯ:** Celeron 400, 96MB RAM, 8MB Video

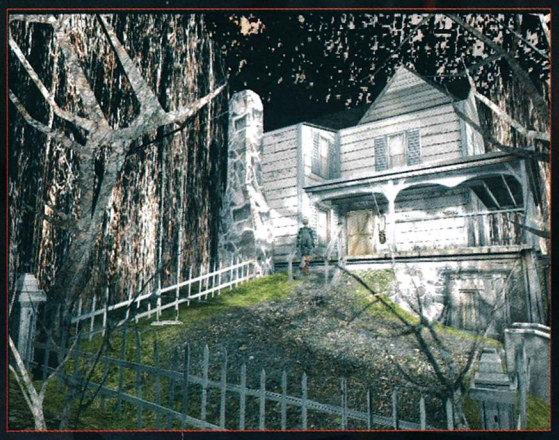
Знаете ли, дълго време се чудих как точно да подходя към тази статия. Играта ми допадна изключително много, бих казал дори изненадващо много, в предвид на факта, че броят на лошите й страни почти успява да се изревни с този на добрите. И докато се чудех как точно да разделя статията на две части, за да ви представя по що годе оригинален начин плюсовете и минусите на вещицата Блеър си спомних, че аз този номер по принцип го правя поне по три пъти на брой. Само че в друга рубрика. После си спомних, че играта така или иначе е правена по филм и нещата си дойдоха на мястото. На долните редове ще прочетете ревюто на най-добрия интерактивен филм на тази година, който за съжаление се оказа твърде посредствен като игра.

Заглавие: *Blair Witch volume one: Rustin Parr*
Жанр: Хорър екшън/адвенчър
Производители: Terminal Reality
Участниците: Доктор Елсфет Холидей, Странника, един готин индианец, жителите на град Бъркитсвил; със специалното участие на древното зло Хек Айтомикс
Историята: Годината е 1941. Ръстин Пар е отшелник, живеещ в горите близо до малкото градче Бъркитсвил. Единственият му досег с цивилизацията са редките му посещения до местния магазин, откъдето си купува провизии. Една мъглива утрин той се появява в същия този магазин и казва на висок глас "Свърших". Няколко часа по-късно местните органи на реда откриват в къщата му седем жестоко обезобразени детски трупа и едно полудяло от ужас момченце. Всичките отвлечени от Бъркитсвил в последните седмици. Вътрешностите на всичките жертви са извадени, а по телата им са изрязани ритуални символи, повечето, от които - докато още са били живи. Пар прави пълни самопризнания, разказвайки за тайнствен глас, който говорел в главата му и му наредил да извърши убийствата, за призрачни видения и прочее противоречащи на здравия разум неща. Въпреки това невменяемостта не минава като смекчаващо вината обстоятелство. Прокълнатата къща на Пар е изгорена до основи от озверелите от мъка граждани, а самият той е осъден на смърт чрез обесване, първата подобна присъда в областта от двадесет години насам. Въпреки че нещата на пръв поглед изглеждат ясни и става въпрос за поредния сериен-убиец психопат от секретната правителствена организация Спуукхаус (да, именно, онази същата от Nocturne), занимаваща се с опасните свръхестествени явления, решават да разследват случая, водени най-вече от печалната слава на градчето и легендите за вещицата Блеър. След като очевидно не се очертава брутален екшън, изискващ присъствието на непобедимия Странник, със задачата да разбере какво точно се е случило е натоварената очарователната и самовгльбена доктор Елсфет Холидей, по-известна като Док Холидей. Именно нейната роля поемате вие. Rustin Parr е първата част от подготвяната трилогия Blair Witch Project, която, както виждате няма нищо общо с едноименния филм освен описаната в инфо боксът, по-долу, легенда и изглежда като доста интересен проект. Разпространителят на трилогията е God games, а идните продължения са Blair Witch Volume 2: The Legend Of Coffin Rock, с производител Human Head Studios (авторите на хитовия Rune) и история въртяща се около войник от Гражданската война получил амнезия, загубен в горите край Бъркитсвил, спасен от странно момиченце на име Робин Уийвър и наречен от лудата й баба Лазар, възкръсналият от мъртвите (ще научите тази история в настоящата игра, дори ще срещнете Робин) и Blair Witch Volume 3: The Elly Kedward с производител Ritual Entertainment (автори на все хубави неща), разказващ за раждането на мита през 1876 година когато Ели Кедуърд е била обявена за вещица от съгражданите си. Този път ще поемете ролята на Джонатан Пайър, за когото също ще научите, тъй да се каже от първа ръка в BW vol. 1. Втората серия вече ме чака в редакцията, така че в най-скоро време ще четете подробна информация по въпроса (Най-скоро време в случая означава след около десет секунди или колкото там са ви необходими, за да отгърнете на следващите страници. От гледна точка на BW2, с която - за съжаление - вече се запознах обстойно думите "доста интересен проект" вече също ми се струват доста не на мяс

то, но реших да не променям нищо в тази статия, за да си запазя спомена за обзелия ме в началото ентусиазъм - бел. Snake)

Похвалите: Преди да заговоря по същество за добрите страни на BW1 трябва да отбележа, че тази игра е абсолютен прецедент в игралния жанр, защото е с пъти по-добра от филма, чието заглавие носи, както и прецедент в личен план, защото успя да ми допадне до толкова, че да се реша да изгледам Проклятието Блеър. Ревюто - в другия брой. Между другото двете места, присъстващи и във филма и в играта - Кофин Рок и къщата на Пар са пресъздадени с перфектна точност. Дори пукнатините в стените са на същите места.

Та значи първата откровена похвала е гениалният начин по който авторите от Terminal Reality са успели да направят продължение на хита Nocturne без съответната игра реално да е продължение на Nocturne. Получава се уникално чувство за приемственост, утвърждава се легендата за Спуукхаус и се съчетава типичната за всяко продължение на хубав филм, книга или игра трьпка от очакваната среща с добре познатите ни герои (досегът с чиито лични животи, чувства и емоции тук е значително по-силен, за разлика от екшън-ориентираното и въртящо се единствено около Странника Ноктюрно) с радващия факт, че това реално е съвсем различна игра. В BW1 имаме значително по-добър баланс между размотаването, диалозите и четенето на различни писания и употребата на (предимно) огнестрелни оръжия. Да не говорим, че историята е не великолепна, ами не знам вече как да я нарека. Не знам дали е тенденция или просто съвпадение, но в близкия месец вече за втори път (след Sanity) попадам на игра със силен сюжет. Питайте ме кога за последен път съм казал нещо подобно за филм? Още повече за филм на ужасите. Така че отправям официалното си обръщение до всеки хорър фен, попаднал на тази статия: Човече, спри да четеш тези глупости и на момента отивай да си намериш BW1. Това е твоята игра, играта която си чакал цял живот. Страхът, който ще ти донесе това залавие оправдава всеки шибан лев, с който ще се оръсиш. Гаранция. Край на обръщението. Сега към останалите. Доста отдавна, още в някой от първите броеве на GW Whisper въведе в употреба гениалната игра на думи AtmosFEAR, съчетаваща в една единствена думичка повече от колкото могат да ти кажат две страници вдъхновени писания. От тогава насам терминът беше преексплоатиран. Дори и аз съм го използвал на два пъти без да съзнавам, че играта, чийто геймплей наистина заслужава това определение още не се е появила. Играл съм десетки игри, от които е лъхало чувство на обреченост (Thief), които са изправяли играча срещу тълпи от демони (Alone in the Dark), подтискайки го допълнително с ограничени муниции или твърде крехък герой (Aliens Vs. Predator), навирали са го сред ужасяващ готически декор (Blood)

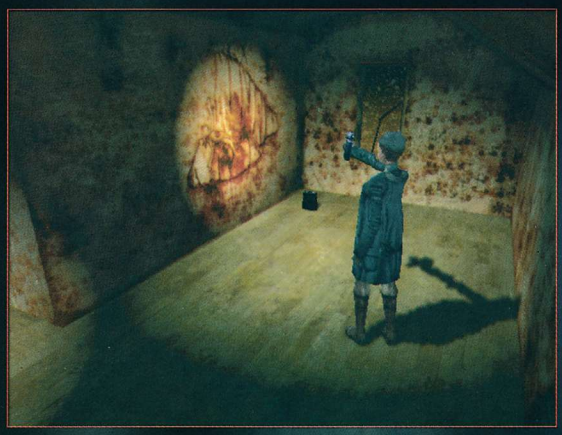


понякога дори и в сърцето на самия шибан ад (Requiem), смазвали са го с мрачни тонове (Nocturne), плашили са го с истории за серийни убийци (Shadowman), прилагали са му в ключови моменти утвърдени филмови трикове, като спиране на тока и поява на светещи червени очи в мрака (Unreal, исторически момент) или неочакван кряськ/бляськ/тряськ в близост (къде ли не). Не е като да не съм играл. Някой от тях дори съм ги хвалил заради атмосферата и стаения в тях хорър заряд, без да осъзнавам, че това не са игри, които могат да уплашат. Това са игри, които приемах, че плашат просто, защото всеки един от горе изброените елементи е пряко свързан с термина "ужас". Докато преди няколко вечери, когато си инсталирах BW1 ужасът от термин не стана реалност, когато запалих лампите, въпреки, че авторите препоръчват играта да се играе на тъмно, когато разбрах, че фактът, че току що съм се сейвнал и реално няма опасност за живота на героинята ми не може да ме накара да вляза в градското гробище посред нощ, когато прегърнал възглавницата си няколко часа по-късно се заслушвах с разтуптяно сърце във всяко проскърцване (къде?) и тихо дихание на вятъра (дали?). Май вече съм го споделял, аз филмите на ужасите за нищо ги нямам и не помня кога за последен път нещо ставащо на екран ме е стряскало. А вещицата Блеър не просто ме стресна. Тя ми изкара и малкото акъл, който имах. Сдъвка ме и ме изплю с небрежен жест, като нейде из мрачните дебри на вонящата й паст се загуби твърдото ми убеждение, че съм супер неебателно копеле и се зароди смътната и изключително подтискаща мисъл, че единствено зачегъртването на диска, миг преди случката в банята ме е предупредило навреме, че има да става нещо гадно и респективно ме е спасило от инфаркта.

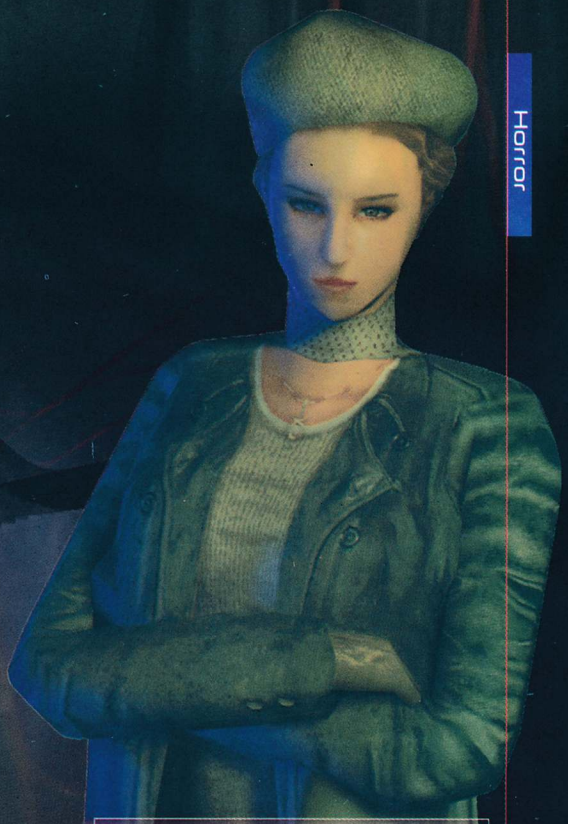
Авторите са осъзнали простичкия факт, че истинският, първичният ужас се таи най вече в неизвестността и са изстискали максимума от това си прозрение, нанасяйки удар след удар по възприятията на играча, докато не го подлудят до степен да не знае какво ще го очаква зад вратата, която отваря, при следващия невинен наглед диалог, след поредното преместване на камерата в следващия екран. Прави впечатление уникалният усет, с който са поднесени ужасяващите моменти и неравномерните спокойни периоди между тях. Доколкото диалог от сорта на "Утре отивам в гората" "Внимавай!" "Защо, да не би да има диви животни" "Хе, скъпа, животните са достатъчно умни, за да не ходят в тази гора" или запознаването с местните легенди в библиотеката, една от които разказваща веселата история за жена, която във внезапен пристъп на канибализъм отрязала пръстите си един по един, за да смуче кръв, след това рязала парчета месо от тялото си и след като и това не успяло да я засити заклала и изяла бебето си, могат да се нарекат "спокойни", впрочем. Знаете ли, защо Nocturne не може да стъпи и на малкото пръстче на BW1? Ами защото ви засипваше от самото начало с вампири и върколаци. А настоящата игра ви тормози с очакване, с дългото и неприятно очакване, с ясното съзнаване, че нещо лошо ще се случи, но въпросното нещо се бави и вие се изнервяте още повече. И когато се стигне до наглед клиширана ситуация, като мълнията, която отеква при първото споменаване на вещицата Блеър от вашия събеседник в кръчмата вие подскачате от стола.

Толкова за atmosfear-а (може би щях да бъда малко по-убедителен в хвалбите си, ако ви бях дал поне един пример, разказвайки някоя конкретна крийпи ситуация, но сърце не ми дава да ви разваля кефа по този начин). Ако всичко, което казах на горните редове не е подръпнало някоя струнка в зажаднялата ви за екстремни преживявания душа, по-добре забравете за BW1. Защото единственото наистина качествено нещо, което тази игра може да ви предложи е ужас. Цунамита от страх и океани от адреналин. Часове прекарани на ръба на лудостта, заслушани в тихото жужене на детектора за духове, загледани в танца на сенките там където, отвъд границата на възприятията ви, на тънката линия отделяща превъзбуденото ви въображение от жестоката реалност, нещо се движи.

Е, и графика всъщност. Въпреки, че няма да видите нищо, което да не сте виждали и в Ноктюрното тази игра е божествено красива. Страхотно съчетание между двуизмерни декори и триизмерни обекти, грандоманска детайлност на всичко живо и неживо и незабравими спец ефекти (най-добрите огнени ефекти в игра въобще, за шлиферите знаете). Специални аклaмации заслужават динамичните сенки, фактор, който в игра, където на през пет минути ще се мотаете с фенерче в ръка и ще се стряскате, когато нещо на ръба на светлинния конус се размърда, е изключително важно. Смъртните анимации на враговете ви също са сред най-добрите в жанра. Кадансът при по-бруталните убийства, даващ ви възможност да разгледате в детайли хвърчащите парчета плът и струи кръв могат да изстрелят от пресъхналото ви гърло поредния крясък. По изключение - на щастие.



Критиките: За съжаление обаче никак не са малко. Понеже току що писах за графиката, не мога да не отбележа титаничните проблеми с клипинга, развалящи твърде често доброто впечатление от визуалния облик на играта. Човек хлътнал наполовина в пода или шлифер, който докато се вее реалистично влиза, в този на чийто гръб е, винаги са дразнили естета в мен. Изключително лошо впечатление прави и пълната липса на синхрон между движението на устните на персонажите и звучащият текст, което пък почти успява да провали добрата работа на четците. И като си говорим за диалог е наложително да спомена, че вие нямате абсолютно никакво участие в него. Никакъв избор на теми за разговор, реплики, отношение към говорещия все неща, които ми се струват жизненоважни при положение, че половината от игралното ви време преминава в приказки. Не ме разбирайте погрешно, пак повтарям, историята на играта, която ще се разкрива пред вас чрез същите тези диалози е изключително интересна, но все пак си мисля, че поне думата adventure в графата жанр предполага някаква интеракция по този параграф. Всъщност тя думата adventure предполага и още много работи, отсъстващи в BW1. В началото можете да си изберете между две степени на трудност за екшъна и загадките и аз като всеки уважаващ себе си як и проз индивид сложих боя на hard и пъзелите на normal. От въпросните пъзели видях точно два броя, при това състоящи се в налучкване на едни комбинации от шест копчета. До символичния си инвентар пък ми се наложи да прибягна едва шест пъти. Съвестно си ги броих. Дори и при опция hard тези бройки да се вдигат двойно, остава неприятното впечатление, че интелектуалният елемент в BW е под екзистенциалния минимум. Екшънът е малко поприличен, но щеше да е значително по-добър ако управлението на героя не беше толкова потресаващо трудно. Въпреки че са предвидени цели три варианта за управление включващи клавиатура и мишка, само клавиатура или само мишка

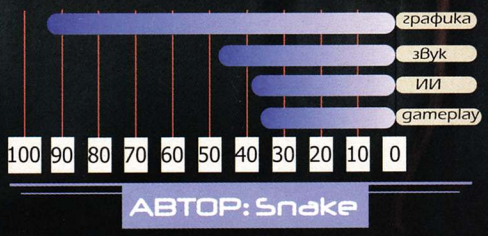


само вторият от тях реално работи. И като казвам реално имам предвид точно това. При клавиатура и мишка не можете да се обръщате като хората, а при пойнт енд клик варианта, който би бил просто перфектен за тази игра не ви работи копчето за use. Не, не можете да си го смените. Друг забележим проблем е, буквално, преексплоатирането на мотаенето из гората. Будещият дивашки страх в началото пущинак започва да ви писва все повече и повече, с всяко следващо минаване по до болка познатите пътеки и въпреки, че авторите няма да ви оставят на мира с внезапните стряскащи обрати в сценария все си мисля, че ако лутането из гората беше по-малко играта само щеше да спечели. Този аспект от играта ме навява на неприятните мисли, че чрез продължителните разходки сред леса, свързани с непрестанни консултации с картата (защото различните гледни точки на статичната камера убиват всяка възможност за ориентация) е направен отчаян опит да се завиши изкуствено игралното време. Което извиква следващият сериозен проблем на Вещицата. Успях да превъртя BW1 точно за четири дни. Вярно е, че магията на играта и потресаващото развитие на историята ме караше да й отделям всяка свободна минута, но като се има предвид, че аз нямам Господ знае колко свободно време излиза, че чистото съм играл между десет и четиринадесет часа. Малко повече от времето необходимо за изиграване на всеки един от петте епизода на Nocturne. Което може да накара много хора да мислят за тази игра като за незначителен add on към миналогодишния хит на Terminal Reality.

Змийски откровения: Ей, много ги мразя такива игри. Съзнавам, че са посредствени и пак сърце не ми дава да кажа лоша дума за тях. А като ми се наложи да кажа ми е гадно. Защото са ме накарали да ги заобичам, дали са ми нещо, което хитовете на сезона така и не са успели, нещо което ме кара да простя всяка недомислица или бъг. На оная работа ми дреме, че ще оплюя грубо хит като Rune и ще му пиша по-ниска оценка от повечето си колеги по списанията и в мрежата. Защото Руната е просто поредната игра. Не ми е дала нищо повече от няколко дни леко и неангажиращо забавление. Докато на Блеъра ей така, отвътре, ми идва да й плесна една стотица. Без да обръщам никакво внимание на това, което съм написал под "критики", по начина по който не съм му обръщал никакво внимание докато играех. Аз просто отбелязвах гафовете. Те не ми пречеха. Бях готов да простя всички дребни и едри недостатъци, заради емоцията. Връщането на проклетата емоция. Защото от много време насам компютърните игри се бяха превърнали в рутина. Работа. Нещо, което трябва да се изиграе в рамките на еди-колко си дни и след това да бъде надлежно описано в статия. А Blair Witch vol. 1 ми върна удоволствието от потапянето във виртуалния свят. Очистението при излизането от там. Споменът за чудесно прекарано време. Игра, която изиграх, защото исках, а не защото трябва. Искрено съжалявам, ако ви подлъгвам с тези редове и ви накарам да си купите нещо, което няма да ви допадне. Но това си е моята гледна точка, моите няколко реда, в които да я споделя с вас. **Голата истина** се намира в по-горните графи.

Легендата:
Полковник Натаниъл Блеър основава град Блеър през 1634 година и повече от сто години нещата вървели мирно и щастливо. През 1785 година няколко деца обвинили Ели Кедуърд, че ги е примамила в дома си, за да вземе от кръвта им. Когато показали раните на родителите си разярените граждани отишли до колибата на Ели в близката гора и открили в нея множество вещерски символи и пособия. По силата на тези недвусмислени доказателства Ели Кедуърд е обявена за вещица и е осъдена на смърт. Вързана на едно дърво в гората посред зима жената е оставена на студа и дивите животни. През следващата година дъщерята на мировия съдия изчезва безследно. В рамките на няколко месеца всички деца, които са обвинили Ели изчезват в горите. Страхувайки се от проклятието на вещицата жителите на Блеър напускат домовете си и градът остава необитаем за близо 50 години. След като споменът за проклятието Блеър избледнява Питър Бренуол Бъркит основава ново поселище на същото място, наречено Бъркитсвил, през 1824 година. Като се изключи смъртта на едно десет годиншно момиченце през следващата година, удавило се при твърде странни обстоятелства, Бъркитсвил изглежда незасегнат от проклятието на т.нар. вещица Блеър. Шест години по-късно, през 1886 година изчезва друго малко момиченце - Робин Уийвър. Разнася се слух, че момичето е отвлечено от Шналегайст (или Шналигастър), митичен звяр, за чиято поява в гората се е говорело в дните преди изчезването. Изпратени са няколко групи да я търсят, но усилията се оказват напразни, защото Робин се връща сама след няколко дни. Само, че една от тръгналите да я търсят групи не се връща. Седмици по-късно ловци откриват труповете на мъжете подредени във вид на ритуален символ върху скалата Кофин Рок, близо до градчето. Вътрешностите им са извадени и са струпани на купчина в центъра на символа, по телата им са изрязани странни знаци, а на лицата им е запечатано изражение на първичен ужас. Ловците отиват до града за помощ, но когато се връщат телата са изчезнали без следа.
И това е едва началото...

Action-Adv



42
ОБЩА

Legend of the Coffin Rock

ПРОИЗВОДИТЕЛ: HumanHead Studios **ИНТЕРНЕТ:** www.godgames.com **МИН. КОНФИГУРАЦИЯ:** Celeron 400, 96MB RAM, 8MB Video

Заглавие: *Blair Witch Volume 2: The Legend Of The Coffin Rock*
Производител: Human Head Studios
Жанр: Недомислица
Участниците: Войникът Лазар, малката Робин Уийвър, баба й, още няколко зле разработени персонажа и пасмина от еднообразни, неориентирани и смешни чудовища; Със специалното участие на здравите ви нерви.
Историята: По време на гражданската война, самотен войник, загубил паметта, а очевидно, и живота си, попада в дома на Робин Уийвър в деня преди малката да изчезне. Когато това се случва баба й натирва войника, кръстен от нея Лазар (на библейския персонаж възкръснал от мъртвите) да я спаси, той отива и я спасява. Освен, че тази история ви е пределно ясна от началото до края, защото ви е разказана и в BW1 и във филма и почти във всеки един момент ще знаете какво точно има да се случва тя е и потресаващо кратка. Когато Freeman ми заяви, че ще е добре да включим играта в този брой аз му заявих, че това е абсолютно изключено и, че няма да мога да я изиграя за два дни. Наивник. Ако прескачате кът-сцените и диалозите, които и без друго са безумно скучни можете да си я изиграете за два часа.
Похвали: Графиката е добра, защото енджинът отново е нощтюрнския, прави впечатление, че проблемите с клипинга са редуцирани.
Критиките: Виж по-долу.
Змийски откровения: На тия в Human Head Studios аз ще им [осъществя полово сношение] [vulva]та майчина ще им [осъществя полово сношение] на [хора изпитващи сексуално привличане към индивиди от същия пол]та мазни, да им го [осъществи полово сношение] див, сифилистичен хипопотам да им го [осъществи полово сношение]. Ей сега вече съм бесен. "Авторите на хитовия Rune" ли написах? Знаете ли какво е Руната? Да си ви го кажа аз в прав текст без да си играем на Один и Локи. Руната е една блестяща идея, в която всичко, което е могло да бъде развалено е развалено. Графиката е много добра. Няма проблем - ще й сложим огнени ефекти, които изглеждат като да ги е правило шимпанзе на пишеща машина. Историята е интересна. Няма проблем - ще окарикатурим митологията до степен да отвратим всички, които наистина знаят за какво става дума, в добавка ще сложим безлични персонажи и лошо озвучен диалог. Идеята за това оръжията да са отделни обекти, даваща възможност на играча да взема оръжието на всеки убит противник е гениална. Няма проблем - ще направим оръжията хем малко, хем неразрушими та да няма нужда играчът да взема тези на враговете си, защото вече си ги има в арсенала. Ама битките са брутални. Нямате проблем, бе - ще направим изкуствения интелект куц и ще сложим еднообразни противници. Ей това е Руната.

А BW vol2. знаете ли какво е? Ей сега ще ви кажа, въпреки че ми се струва, че вече се досещате.
Това е нещо, което с някой условности може да бъде наречено и игра, събрало в себе си абсолютно всички лоши страни от BW1 и Nocturne, като авторите с неподправен усет са вмъкнали още няколко гафчета, ама ей така от сърце и, за да не вземе да ви дойде в повече хубосията, старателно са съсипали атмосферата и са завъртяли около принципно добрата идея на сценаристите история, носеща в себе си емоционалния заряд и перфектно разработените персонажи на хитове като Packman и Load Runner (или Load Runner 2, ако искате, че е по-драматичен).
Казах ви вече за историята. Единственото интересно нещо свързано с нея е редуването на настояще и минало - в половината време играете като вече мъртвия Лазар, който търси Робин, а в другата като още живия войник, който си търси белята в прокълнатата гора и преживява (образно казано ;-)) приключенията довели до смъртта и възкръсението му. Възстановяването на паметта на Лазар по този начин би било изключително интересно, ако играчът през цялото време не беше наясно с всичко, което на бедния копелдак тепърва му предстои да си припомни. Пък и ако въобще му пукаше за съдбата на героя, честно казано. Оставяме настрана чисто психологическия момент, че е малко трудно да се привържеш и да бъдеш съпричастен към съдбата на преседял на топло труп (Между другото аз ли съм единственият човек, който забелязва, че Лазар е бял, подпухнал и разлагащ се. Начинът, по който героите в играта се от

Истината:
Легендата за вещицата Блеър, за изчезналите деца, Ръстин Пар и всички останали персонажи от игрите и филма е изцяло плод на въображението на сценаристите. Бъркитсвил е малко градче с около 200 жители, което не може да се похвали с нищо, освен с факта, че по някакъв начин е попаднало в полезрението на Даниел Мърик и Едуардо Санчез и е било увековечено в един от най-дискутираните филми на миналата година. Не съществуват дори и ключовите за фабулата места Кофин Рок и Блек Рок Роуд. За повече информация можете да посетите:
http://www.burkittsville.org

насят и си приказват с него ме кара да си мисля, че зомбитата са твърде често явление в южните щати), но сценаристът и господинът, поел озвучаването му просто са се престарали в опитите си да покажат на света до какви неподозирани нива може да бъде изведен терминът некадърност, ако си старателен, методичен и подтискащо тъп. Първият е написал реплики интересни и раздвижени колкото месечната ви сметка за студена вода, а втория ги е произнесъл по начин, навяващ ме на мисълта, че авторите на играта са го принудили да им работи без пари и той е решил да им го върне. Подобна е ситуацията при всички останали персонажи, което превръща диалозите (които тук са дори повече, отколкото в първата серия) в истински кошмар, още повече, че е невъзможно да прескачате отделните реплики в тях и трябва да си ги изслушате целите. Друг е въпросът, че единствената причина да го направите е играта на BW2 да ви е служебно задължение.

Не особено удачният интерфейс на BW1 и Nocturne е достигнал до следващото ниво на тормоз над играча. Управлението е съсипващо. Премахнат е изключително удобният бутон за обръщане на 180 градуса, който в упоменатите игри се използваше почти непрекъснато. Ако искате да играете само с клавиатура трябва да сложите метода на управление на "мишка и клавиатура", респективно, ако искате да управлявате с мишка и клавиатура в тази графа трябва да пише "само клавиатура". Пойнт енд клик варианта не посмях да го пробвам. Проблемите със статичната камера, които често водеха до ситуация да ви напада нещо, което остава извън монитора ви, са задълбочени, защото е премахнат лазерният мерник (чието помръдване в другите две заглавия ви подсказваше наличието на враг и вие започвахте да стреляте), а auto aim-ът е съсипан, така че можете да уцелите гадината само, ако, буквално, се е навряла във вас. Нужно ли е да казвам, че гадините с огнестрелни оръжия нямат нужда да го правят и ви пуцат от място извън обсега на auto aim-а ви? В добавка от стрейфа няма смисъл, защото веднъж взел ви на мушка врагот винаги ви цели.

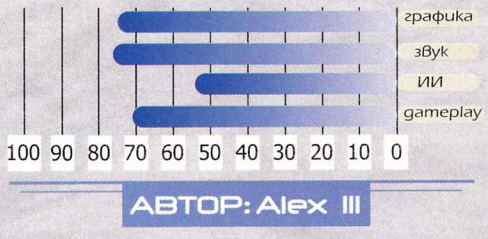
Арсенал ви е редуциран до меч, шестак барабанлия и сребрен кръст, като от първият няма смисъл, защото ви убиват преди да успеете да го използвате, а третият действа само върху строго специализирани противници. Вторият е смешен. Най е весело в масовките, когато заобиколен от своите хора наизвадили ония мити грамадански пушки, Лазар пуца с пистолета си. Ама явно на главнокомандващите във Войната между Севера и Юга просто са им били малки. Оръжията. Исторически факти За инвентара няма какво да си говорим. За адвенчър елементите и интеракцията също - защото такива просто отсъстват (Боже, Rustin Parr вече започва да ми се вижда като куеста на годината). И за противниците няма какво да пиша. Погледни в графата "участниците".

Може би си струва да се отбележат чудовищните недомислици пратили тайнствените ритуални човечета "туана" (за чийто произход и предназначение ще научите от BW vol. 1) в торбата ви до пилешките бутчета и дарили ги с функцията на медикитове. И в настоящето и в миналото. Което ме подсеща да ви кажа, че инвентарът на Лазар е един и за света на спомените му и в настоящето. Показателят му за здраве също е един и същ за двата свята, така, че ако вашият герой са е ял бой преди не знам колко си месеца, това се отразява на моментното му здраве. Знам че звучи сложно, те нелогичните неща обикновено са такива. И само това да беше. Вървя си аз примерно из гората и гледам дух. Съвсем класически - полупрозрачен, нематериален и зъл. "Аха" викам си аз, с театрален жест измъквам сребърния кръст изпод палтото си и го навирам в духската му физиономия с победоносно изражение. Той не ебава. Леко притеснен, отново му показвам кръста. Той пак не ебава. Издразнен прибирам кръста, вадя патлака и го прострелвам - той умира. Аргх!

Но това не е всичко, дето викат по рекламите на BC телешоп. Има и екстри. В тази игра хорър-елементи няма. Дори и от ония, за които ви писах, че не плашат, но поне създават атмосфера. Прокълнатата гора изглежда като красив и добре подържан парк в началото на есента, а по-голямата част от действието се развива през топъл, слънчев ден, каращ ме да мисля за всичко друго, само не и за духове и вещици. Единственото ужасяващо нещо във втората серия на Блеъра е, че ужасно си се минал, ако си дал пари за нея.

Не знам какво друго да ви кажа. Тоест знам, ама имам чувството, че е напълно излишно да хабя мястото в списанието, за да продължавам с безкрайните си критики остроумничене по отношение на тоновете гафове в играта на Human Head Studios. The Legend Of The Coffin Rock не заслужва дори и това. Пък и ми е малко болно, заради поредното потъпкване на добри идеи. Изпълненият ми с надежда поглед е отправен към третата серия. От Ritual не са ме предавали до момента. Тогава пак ще си говорим за вещицата Блеър.

Microsoft Combat Flight Simulator II



72 ОБЩА

ПРОИЗВОДИТЕЛ: Microsoft **ИНТЕРНЕТ:** www.microsoft.com/games **МИН. КОНФИГУРАЦИЯ:** Celeron 300, 64MB RAM, 4MB Video

- И как е флайт симулатора? - пита Freeman.
- 'Ми... к'во да ти кажа... - отговарям.

А на вас, драги читатели, ми е трудно даже да започна да разказвам. Който не знае как да подхване статията, подкарва с историята - така гласи златното правило. Ех, лесно му е на Whisper! Ами тая игра като няма история, а? Какво да правя сега?

Всъщност, верни на себе си, Microsoft са казали всичко още в заглавието на продукта си. Дайте да го анализираме, по-точно да го преведем. Става дума за симулатор на самолети. По-точно - на военните самолети, използвани по време на втората световна война на тихоокеанския театър на бойните действия.

Толкова. Предното изречение дава съвсем изчерпателно описание на това, което ще намерите в кутията на новия продукт на "софтуерния гигант". Ако търсите точна до найдребни подробности симулация на полет с американския Wildcat или японския Zero, това е вашата игра. Ако се опитвате да навлезете в атмосферата на войната, ако искате да почувствате духа на авиацията, или просто желаете да проследите основните етапи от войната над океана - съжалявам, потърсете другаде. Продуктът на Microsoft може да ви предложи само купчина несвързани една с друга мисии, които трябва да изиграете в определена поредност. Плюс традиционната реалистичност при управлението на летящите машини, чрез която предишните симулатори на компанията на Бил Гейтс си извоюваха признание сред играчите.

С други думи, CFS2 е много повече Flight Simulator, отколкото Combat. Това е парадоксално, защото в абсолютно всички полети, които ще ви се наложи да извършите, става дума за битки. Само че докато летите, вниманието ви ще бъде заето най-вече с това да държите машината си във въздуха, а не с борбата с врага. Ето как протича типичен полет:

Започваме с инструктаж. Ще поддържаме пикиращи бомбардировачи при нападение над поредния остров, забравих му името - може да беше Гуадалканал, или Тарава, а е възможно съвсем да бъркам... Те и без това са еднакви като ги гледаш отгоре. Хвърлям едно око на въздушната фотография, направена от разузнавателен самолет. Летище, хангари в средата, по бреговете - противовъздушна артилерия, най-силна откъм изток. ОК, оттам ще се пазя. После скачам в кабината на самолета. Wildcat-ът е в началото на полетната палуба на самолетоносача, готов за мисията. Преглеждам за момент инструкцията за запускане на двигателя - 8 стъпки, добре, че има специално копче, което провежда автоматично цялата процедура. След момент вече пропелерът оглушително бучи и джойстикът кротко се тресе - ще рече, моторът работи. Пак свеждам очи към инструкцията, търся секцията "Подготовка за излитане". 18 стъпки, тях трябва вече сам да ги извърша. Погледът ми пробягва по арматурното табло. Спирачки, гориво, горивна смес, прибори, клапи, тримери, стъпка на пропелера, газ, обороти, охлаждане на двигателя - всички стрелки и ръкохватки са в правилна позиция... Хващам здраво джойстика и плавно подавам газ. Ръчката вибрира и почти се изплъзва от юмрука ми. Самолетът започва да набира скорост и да се извива наляво - реактивният момент от въртенето на пропелера се опитва да го засуче настрани. Този номер обаче го знам, и леко натискам левия педал. Гледам да държа машината насочена по оста на палубата, само че хич не е лесно - докато е на земята, тя е вирнала нос нагоре и въобще не виждам повърхността под шасито. Ориентирам се по пристройките на кораба отдясно. С увеличаване на скоростта опашката се отделя от земята, и зървам за момент края на палубата отпред. После самолетът стига до ръба и започва да пропада към водата. Прибирам колесника, но държа ръчката в неутрално положение. Да се опитам да вдигна носа сега значи да срутя машината в студените вълни. Wildcat-ът набира скорост. Изтеглям леко джойстика към себе си и самолетът едва забележимо започва да набира височина. Изчаквам малко, после прибирам клапите, превключвам подаването на гориво да става от резервоарите под крилата, затварям вентилационните капаци на двигателя и започвам набиране на височина. Вече мога да натисна 'X' - това превърта досадното чакане до следващото събитие, което налага личната ми намеса.

Островът е пред нас. Долу е същински ад - не завиждам на бомбардировачите, които ще трябва да се набутат сред противовъздушния огън. Оглеждам се - небето изглежда чисто. Само след миг обаче по радиото се чува "Бандити на единайсет часа ниско долу". Поглеждам вляво от носа - няма грешка, японците са там и набират височина. Коригирам леко курса и подготвям машината за бой - максимални обороти, газ докрая. Двигателят започва да хърка - твърде високо сме и явно трябва да регулирам обогатяването на горивната смес. Превключвам подаването на гориво от основния резервоар и изхвърлям допълнителните резервоари под крилата. Оръжията са готови за стрелба. Това е, трябва само да изчакам подходящия момент. Лошото е, че бомбардировачите са ниско под нас, а там Zero имат най-голямо предимство в маневреността и тяговъоръжеността. Нервно поглеждам настрани и назад - нашите ме следват. Още малко... Сега! Обръщам машината с главата надолу, поглеждам към японците и издърпвам джойстика към себе си. Самолетът започва да пропада. Жълтите не се и опитват да маневрират. Пропелерът започва да вие, поглеждам към оборотомера - охо, твърде много. Отнемам газта почти докрай. Добре съм преценил височината и момента - излизам точно зад вражеските изстребители. Опитват се да бягат... За момент задният застива в прицела ми. Кратък откос, от корпуса му се проточва димен шлейф и ме заслепява. Извъртам самолета настрани и започвам завой с минимален радиус. Причернява ми пред очите, но държа ръчката така още няколко секунди. Работата е в това, че искам - не искам,

ще изпреваря японците. Ако се окажа на успореден курс с тях, ще ме надупчат като швейцарско сирене, затова трябва да завивам. Отпускам малко ръчката, погледът ми се прояснява. Поглеждам назад - няма никой. Продължавам завоя, и отново излизам зад Zero-то. Сега обаче съм в неизгодна позиция - в завой и при набиране на височина японският изстребител има предимство. Опитвам се да изляза на позиция за стрелба, но той все се измъква. За миг изправя курса и успявам да дам няколко изстрела, но в този момент покрай моята машина започват да присвяткат трасиращи куршуми - другият японец ме е взел на мушка. Изревавам за помощ по радиото, обаче знам, че вече е твърде късно. Завивам наобратно и изтеглям ръчката докрай. Първо ми причернява, после самолетът става нестабилен. Всеки момент ще изпадне в свредел, но аз това и чакам - единственият начин да се измъкна от по-маневрения си преследвач е за секунда да предам машината си на неконтролируемо въртене. Играя на руска рулетка със собствения си самолет. Ако прекалено рязко превиша максималния ъгъл на атака, свредельт ще ме завърти твърде много и може да не успея да изляза от него навреме - ще се разбия. Ако пък съм прекалено внимателен, няма да се извърти достатъчно рязко, за да избягам от преследвача си. Издърпвам ръчката още малко... Това е! Свредел за половин оборот - по-добре не бих могъл да го изпълня. Японецът дава откос в моя посока, но това е за краткия миг, когато машините ни се разминават. Удря единия елерон. Самолетът ми веднага става по-трудно управляем, но все още летя, и зад мен е чисто. Само че защо сякаш двигателят не тегли? Не са го улучвали... май. Твърде ниско съм за такива фокуси. Ниско? Ами да, трябва да обогатя горивната смес, ама че съм пилот! Премествам ръкохватката в крайно предно положение и изравнявам самолета. Оглеждам се. Завъртам плавно машината си към най-близкия враг. В този момент съобразявам, че не знам къде по-точно се намирам. Бърз поглед към картата ми показва, че съм на изток от острова, и летя към него. А японските артилеристи на земята сякаш само мене са чакали - небето наоколо се изпълва с разриви на снаряди. Налетях на най-плътното струпване на зенитки в радиус от хиляда мили - източният бряг на остров Тарава. Wildcat-ът се разтриса от удар. Още един. И пак. Резервоарът за масло, едното крило и не-знам-какво-още са поразени. След малко двигателят ще започне да загрява, ще трябва да намаля оборотите и газта, вече почти не мога да извъртам самолета по надлъжната му ос. Ясно, за мен боят свърши. Тръгвам да се отдалечавам ниско над водата, но един от японските изтребители явно ми е взел мярката - приближава се отзад. Опитвам се да маневрирам, и се използвам от първия му заход - не съм сигурен как точно стана. Започвам да правя завой, като се оглеждам за врага. Виждам го отзад, опитва се да се нагласи за стрелба. Нямам друг избор, освен пак да опитам номера със свредела от половин оборот. Издърпвам ръчката към себа си... Не знам точно къде сгреших. Скоростта може би беше твърде ниска, или прекалено рязко направих движението с джойстика, или просто надупченият самолет отказа да се подчинява на управлението. Във всеки случай свредельт ме завърти силно, а на 300 фута височина няма време за излизане. Не може да се скача и с парашут. Човек може само да гледа през стъклото на кабината как океанските вълните описват спирали, все по-близо и по-близо.

После, ясно е - експлозия, и добре познатият изглед на менюто, което ми предлага да преиграя мисията... отново. Предните три пъти също се разбих, понеже не успях да овладея самолета си навреме. Веднъж ме свалиха зенитките, и още един път - вражеските изстребители. Преди това пък моите хора ме блъснаха във въздуха. Още веднъж се разбих при приземяване, затова вече няма да опитвам ръчно да кацам - това може да се пропусне, достатъчно е човек да стигне близо до летището.

Играта има две кампании - по една за американците и японците. Освен тях има няколко единични и тренировъчни мисии и възможност за свободен полет. Това е всичко. За поддържане на бойния дух на играча по време на кампаниите се показват кратки филмчета, направени в стила на долнопробна японска анимация - с плоски картинки на самолети, които се местят пред неподвижен фон. Всичките анимации са компилация от доста малко на брой еднакви сцени, на фона на които някакъв тип (предполага се, че трябва да е пилотът, от чието име играете) с апатичен глас разказва за войната - колко е кофти там, как му е писнало, как японците въобще не пасат трева, въпреки приказките на военните агитатори, как самолетите им са по-добри, положението на фронта е зле, а пък сестра му бачка на поточна линия за изстребители. Казвам ви, по-депресиращ опит за вкарване на елемент на история не съм виждал в игра досега.

Според мен CFS2 определено има проблем с реалистичността - твърде голяма са я направили. Няма градация на сложността в мисиите. Уменията, които се изискват да се мине да речем предпоследната мисия са същите, които трябват за изпълнението на втората. А по средата има само пълнеж. Едно и също, в продължение на десетки полети.

Графиката на играта не е твърде добра. Не че има някакви особени проблеми, просто е същата, като на предишните няколко Flight Simulator-а на Microsoft. Текстурите са доста еднообразни, теренът изглежда като мръсен мокет, а не като китни острови сред тропическото море. Да не говорим за проблемите, които човек среща, ако се опитва да намери точно определена цел на фона на монотонната зеленилка отдолу - като се сетя, ми иде да завия срещу луната.

Звуците обаче са добре направени. Шумът на двигателя, свистенето на куршумите, глухият бумтеж на взривовете - като ги чуете, можете да определите какво, къде и как се е случило. Съобщенията по радиото също имат характер, макар че ако играете като японец, ще слушате съответния език. Вероятно в страната на изгряващото слънце много се радват на този факт, но на останалата част от света той може да донесе само проблеми.

Друг голям недостатък на играта е изкуственият интелект. Това, че противниците са тъпи, някак се преживява, още повече, че обикновено те компенсират с числено превъзходство. Обаче фактът, че приятелските летци са идиоти, е чисто безобразие. Почти няма мисия, в която дърварите да не се сбльскат. Освен това са абсолютно безполезни като помощ в битката, освен дето врагът разсейва част от огъня си в тяхна посока. За илюстрация - в момента моят пилот има малко над 70 свалени самолета (което е абсурд само по себе си), а останалите летци от ескадрилата имат по два-три.

Според мен новият продукт на Microsoft може да представлява интерес само за тези, които искат да изпитат на гърба си цялата сложност на работата на бойния пилот по време на война. Ако сте от тях, пригответе се да инвестирате много време и нерви в CFS2, преди да започнете горе-долу да се справяте с мисиите. На всички останали препоръчвам да стоят настрана от тази игра.

А, да. Ако някой разбере как се каца с Wildcat на грунтова писта при максимална степен на реалистичност, нека драсне няколко реда в редакцията. Ще ми е интересно да разбера.

"Евтини" видеокарти

или филмчето за червената шапчица

автор: SaintP

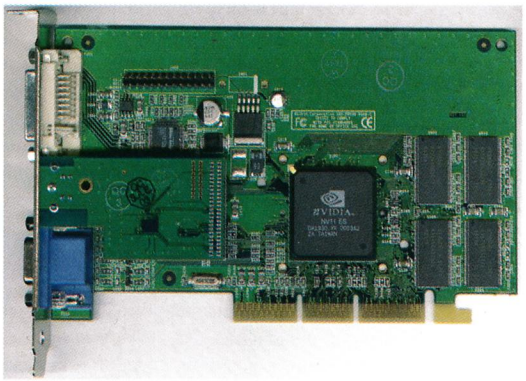
Компютърната индустрия е доста непостоянно нещо и това с пълна сила важи и за 3D ускорителите. Само допреди година и половина около 200$ бяха достатъчни за най-доброто на пазара. Тази аксиома бързо се промени с появата на картите от ново поколение, начело с GeForce. А в момента, малко повече от година след премиерата на първото GPU (геометричен процесор), за да имате последния вик на техниката в машината си, ще трябва да се брькнете с към 500$, че и нагоре. За щастие производителите на графичен хардуер осъзнават, че не всеки би отделил подобна сума и затова представиха на пазара олекотени версии на върховите си продукти, предлагащи много добра производителност на прилична цена. Първата стъпка в тази насока бе дело на NVIDIA, които представиха преди време GeForce 2 MX. 3dfx също се опита да пробие със своето VooDoo 4 4500, като и двете карти вече могат да бъдат закупени в България. Все още на родния пазар липсва наскоро дебютиралата олекотена версия на ATI Radeon, която също се цели в долния пазарен сегмент, но вероятно скоро ще видим и нея.

В случай, че смятате скоро да ъпгрейдвате картата си или просто се интересувате от най-новото в тази област, следващите редове ще ви запознаят с основното за всеки от продуктите. И така да караме по ред.

GeForce 2 MX
В ролята на ловеца

Както името подсказва, този ускорител е базиран на GeForce 2 GTS, като са направени някои промени за намаляване на производствените разходи. MX разполага само с два рендериращи pipeline-а (GTS има 4), всеки от които може да обработва по две текстури на такт. Скоростта на ядрото също е намалена от 200 на 175MHz. Изхождайки от тези данни простите сметки показват, че ускорителят може да се справя с 350MPixels/s или 700MTexels/s. Действително това е доста под възможностите на GTS, но не ограничава картата. Доста преди възникването на евентуални проблеми със запълването, друг фактор оказва негативно въздействие върху производителността на продукта - паметта. NVIDIA са предпочели да използват SDRAM, която естествено е доста по-бавна от DDR RAM-а в GTS. Това ограничава немалко възможностите на ускорителя, правейки го неподходящ за работа във високи разделителни способности (над 1024x768). Разбира се, това не е болка за умиране, като се има предвид, че все пак GeForce 2 MX е предназначена за обикновения потребител, който рядко има нужда от огромни резолюции.

Използваните ефекти и технологии са сходни с тези на GTS. Най-важната част, T&L процесора от второ поколение, естествено е основен компонент на MX картите. Тук е и шумно анонсираният NSR (NVIDIA Shading Rasterizer). Нека припомня, че той позволява паралелното извършване на до седем операции върху всеки пиксел (като осветяване, текстуриране, мъгла, алфа смесване и др.). Досега в малко игри се наблюдава реална полза от него, но бъдещи заглавия (пр. Sacrifice, Giants) обещават да го поставят под напрежение.



За да направят продукта си още по-привлекателен, NVIDIA добавиха две нововъведения, които нямат аналог в предишните им карти. Първото, и по-същественото, се нарича TwinView и дава възможност за поддръжка на два монитора (CRT или LCD; при CRT е необходимо наличието на външен RAMDAC), монитор и телевизор и т.н. Технологията предлага различни режими на използване на екраните - има вариант за "разпъване" на изображението между двата монитора, или на всеки от тях да е показано различно приложение. Привлекателна е и опцията на втория екран да бъде показана в увеличен размер част от информацията на първия.

Другата новост е така нареченият Digital Vibrance Control. Не представлява нещо революционно, а по-скоро е софтуерен трик, позволяващ фина настройка на яркост/контраст и др. Резултатът е малко по-добро качество и яснота на изображението.

Като цяло производителността на GeForce 2 MX, е малко под тази на GeForce 1 DDR, така че ако искате скорост на всяка цена, "пълната" версия на GeForce 2 е опцията за вас.

При тестовете GeForce 2 MX е крайният победител, както се вижда от приложените таблици, оставяйки малко зад себе си ATI Radeon 32MB SDR. Ускорителят стои много добре и в ценово отношение, като у нас може да се намери за 120-150$ в зависимост от производителя. Все пак един съвет: избягвайте карти от съмнителни фирми (например Axle (бел. ред. Това можеше да го кажеш и по-рано преди да си купя TNT2 Ultra)). Цената им може и да е изкушаваща, но бъдете сигурни, че това което получавате е GeForce 2 MX дотолкова, доколкото го пише на кутията (където има такава).

VooDoo 4 4500
В ролята на вълка

Ето че стигнахме и до творението на основоположниците на 3D ускорението за PC игри. Новата им карта, предс

	GeForce 2 MX	VooDoo 4 4500	ATI Radeon 32 SDR
Ядро	NV11	VSA-100	Rage6C
Честота на ядрото	175MHz	166MHz	166MHz
памет	166MHz SDRAM	166MHz SDRAM	166MHz SDRAM
Графични конвейери	2	2	2
Mpixels/s	350	333	333
Mtexels/s	700	333	1000
Скорост на трансфер	2.7 GB/s	2.7GB/s	2.7GB/s
APIs	D3D/OpenGL	D3D/OpenGL/Glide	D3D/OpenGL
Специфични технологии	T&L, NSR, TwinView, Digital Vibrance Control и др.	2x FSAA, FXT1 компресия на текстури и др.	T&L, HyperZ, Rage Theater чип за отлична DVD производителност и др.

Кратки технически характеристики на ускорителите

тавена месец-два след по-мощната VooDoo 5 5500, съвсем естествено използва само един VSA-100 чип. Това е причината ускорителят да бъде лишен от повечето T-Buffer ефекти (Depth of Field, Motion Blur, и др.), с които 3dfx толкова се гордее. Единствено е запазен 2x FSAA (Full Scene Anti-Aliasing; заглаждане на ръбатости в краищата на обектите или на границата между отделни цветове), но при включването на функцията, производителността намалява значително и на практика е невъзможно да се играе нормално.

VooDoo 4 4500 не блести и по отношение на скоростта на запълване. Честотата на ядрото е 166MHz, а VSA-100 чипът може да обработва по два единично текстурирани пиксела на такт или един двойно текстуриран (което в съвременните игри е по-важно). Това прави 333Mpixels/s и също толкова Mtexels. Паметта е 166MHz SDRAM и скоростта на трансфер е същата

като GeForce 2 MX. В продукта на NVIDIA, както стана въпрос, това е известно ограничение, но при VooDoo-то всичко е наред, предвид ниската обща производителност на графичната карта.

Друг недостатък е липсата на T&L процесор, характерна за цялата фамилия VooDoo 4/5 ускорители. С последните си драйвери 3dfx опитаха да решат проблема поне частично, включвайки нещо като софтуерен T&L, прикрит зад името Geometry Assist. Тази нова функция позволява на картата да използва по-оптимално мултимедийните инстукции на процесора (като 3Dnow! На AMD) за извършване на геометрични изчисления. Ефективността на Geometry Assist е малко съмнителна, но все пак се наблюдава известно повишение на производителността при използването на нововъведението.

Тестовете категорично отредиха на VooDoo 4 4500 последното място, като цифрите са толкова изразителни, че нямат нужда от коментар.

ATI RADEON 32MB SDR
В ролята на бабата

С малко закъснение канадците също представиха свой value-продукт, из-

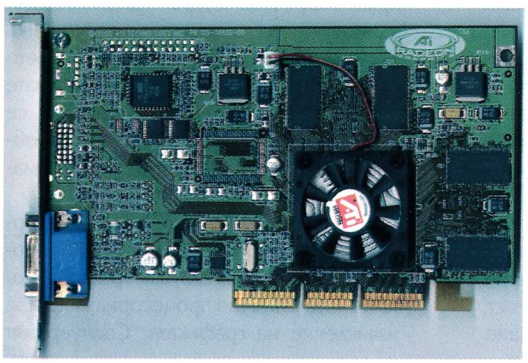
Тестова система: AMD Athlon 700MHz, 128MB PC133, 20GB ATA/66 7200 HDD, Win '98 SE

Quake 3 Normal	GeForce 2 MX	VooDoo 4 4500	ATI Radeon 32 SDR
640x480	98.2	76	93.6
800x600	94.0	74.8	89.4
1024x768	76.5	59.6	68.0
1280x1024	48.1	36.1	45.3
1600x1200	34.2	23.9	33.1

Quake 3 MAX	GeForce 2 MX	VooDoo 4 4500	ATI Radeon 32 SDR
640x480	93.6	68.3	87.3
800x600	78.7	59.9	76.2
1024x768	49.5	37.6	55.0
1280x1024	27.7	23.0	32.1
1600x1200	18.4	14.2	24.0

3D WinBench 2000	GeForce 2 MX	VooDoo 4 4500	ATI Radeon 32 SDR
1024x768x32	67.0	42.1	65.8

ползващ най-новият им чип - Radeon (Rage6C). Подобно на GeForce 2 MX, Radeon 32MB SDR има само две рендериращи pipelines, но всяка от тях разполага с по три текстуриращи блока, което означава, че върху всеки пиксел могат да се налагат по три текстури без да се губи време. Това по-скоро е направено с поглед към бъдещето, тъй като в момента игрите използват предимно двойно текстуриране. Все пак, поне на хартия това дава теоретично предимство на ATI пред NVIDIA, изразено в 1000-те Mpixel-а, на които Radeon SDR е способен. И тук отново изниква проблемът със скоростта на паметта. Тя е 166MHz (колкото между впрочем е и честотата на графичното ядро) и това определя трансфер от около 2.7GB/s - доста недостатъчно при високи резолюции. Тук обаче се намесва характерният за всички Radeon-и T&L блок, наречен с екзотичното име Charisma Engine. Една от основните му отличителни характеристики е наличието на HyperZ - метод, насочен към постигане на по-оптимална работа на Z-Buffer-а (буфер, в който се съхранява информация за дълбочината/z-координатата на всеки пиксел; с негова помощ, обекти, които е невъзможно да бъдат видяни от гледната точка на играча, действително остават скрити). В 3D рендерирането Z-буферът се използва доста интензивно и чрез оптимизациите, предлагани от HyperZ, ATI се надяват да спестят малко от и без това ограничения трансфер през паметта. На теория добре, а на практика? Ами още по-добре. При изключване на HyperZ под Direct3D (възможно е чрез Windows Registry), се наблюдава в някои случаи до 40-50% спад в производителността, което само по себе си говори доста красноречиво за качествата на метода.



Все пак при тестовете Radeon 32MB SDR остава малко зад картата на NVIDIA. Това се променя донякъде при високи резолюции и 32 битов цвят (благодарение на HyperZ и въобще на оптимизираната работа на графичния чип в 32 битов режим), но и при ускорителя на ATI няма голям смисъл да играете на повече от 1024x768.

И накрая си струва да се спомене чудесната DVD поддръжка характерна за всички графични продукти на канадците, която затвърждава впечатлението, че Radeon 32MB SDR е наистина качествен ускорител.

Заключителни думи
Или червената шапчица (в ролята SaintP) бере гъби в гората

Като цяло, най-добро впечатление от разгледаните в статията продукти прави GeForce 2 MX. Ускорителят на NVIDIA предлага най-добро съотношение цена/производителност от разгледаните в статията продукти и ако имате нужда от сравнително евтина нова карта, това е най-добрият избор. На второ място се нарежда ATI Radeon 32MB SDR, който определено е достоен конкурент на MX. За съжаление цената му засега е прекалено висока (около 170$ на Запад) и това накланя везните в полза на NVIDIA.

Най-зле се представи VooDoo 4 4500. Явно един VSA-100 процесор не е способен на чудеса. Въобще картата разочарова напълно. Просто е прекалено малко, идващо прекалено късно. Цената й е сходна с тази на GeForce 2 MX, но производителността е много по-ниска. Изглежда единственото чисто предимство на продукта на VooDoo остава вградената стабилна поддръжка на Glide, но в днешно време това не респектира особено.

CPU & GPU

"Заедно можем повече"

aBTop:FonManiac

Не знам как и защо се сетих за горния девиз, който в реалния живот е мото на една, хм, небезизвестна партия. Истината е, че той звучи добре и е верен, а пък и ми харесва как стои в заглавието. Понеже се интересувам от политика колкото и от есенната миграция на зелените пясъчни червеи*, ще го използвам за моите цели без никакви задръжки.

CPU, GPU. Всички сигурно знаят какво е CPU, главния процесор на вашия компютър. Наскоро се появи и термина GPU - Graphics Processing Unit (графичен процесор, процесор за обработка на графика). Понятието е въведено от Nvidia и се отнася до графичния чип на вашата видеокарта. Наистина, съвременните графични карти имат на себе си чип достатъчно мощен за да бъде наречен процесор и предполагам за в бъдеще всички производители на видеокарти ще възприемат това название. В настоящата статия ще се опитам да ви кажа защо все още не можем да имаме идеалната игра със супер звук и графика, интелигентни компютърни противници и реалността на истинския свят, за какво ни е нужен GeForce2 и >1Ghz процесор а също и какви са ролите на CPU и GPU (главни, разбира се).

3D - какво знаем и какво не знаем. Не са много приложенията, които могат да натоварят един съвременен компютър толкова колкото някоя от последните 3D игри. Това което виждаме когато пуснем Quake 3 или примерно някой симулатор - Jane's USAF, са зашеметяващата графика, красотата на ефектите. Някои игри наблягат предимно на това - бляскави ефекти и графична производителност. В добрата игра обаче има много повече от шарени картинки. В един самолетен симулатор примерно, всеки самолет летящ във виртуалния свят на играта трябва да се държи така както би се държал един истински самолет в реалния свят. Това означава, че физичните параметри като въздушния поток над горните и долни повърхности на крилата се моделира, симулират се радарните системи и съвсем не на последно място доста сметки отиват за AI - колко интелигентни ще са компютърните противници, доколко малка ще е разликата между тях и истински човек - непредсказуемост, тактически замисли, планиране и баланс. Други ефекти, като "collision detection" - определяне дали два самолета не заемат едно и също място (сблъсък) също се изчисляват. В идеалния случай всичко това трябва да става примерно 60 пъти в секунда - всеки път когато нов кадър се появи на екран.

Обобщавайки казаното, можем да си представим от гледна точка на компютъра какво представлява една игра - за него това са поредица от задачи за решаване и много от тези задачи трябва да бъдат решени далеч преди да видите хубавите картинки на монитора. Физиката на всеки движещ се обект трябва да бъде изчислена (знаете - ускорения, гравитация, какво ли не - слава богу, че не ми се налага да смятам каквото и да е свързано с физика), дори ако е далеч по-проста от това, което би било в истинския свят. Ако в играта има компютърни противници - всички те трябва да "мислят" и действат едновременно и то хх пъти в секунда. Трябва да си заделим ресурс и музика и звуци - качествени и без разминаване между ситуацията в играта и звука свързан с нея - звука от изстрела трябва да се чува веднага, а не след секунда. Всичко това отнема време на процесора - а все още дори не сме споменали графиката.

Да вземем един друг пример - Rainbow Six: Rogue Spear. Частта от играта, от виртуалния свят, който виждате е само едно малко парче от всичко, което се случва. Също както и в реалността, другите хора (противници и партньори) се движат, прицелват, решават дали да залегнат и пълзят или да тичат. Когато някой стреля, компютъра изчислява движението на куршума, дали има нещо на пътя му, дали може да пробие евентуална преграда (предполагам случвало ви се е да ви убият в Counter Strike през стена), дали уцелва и в коя част - глава, тяло, крак. Също, компютърът преценява дали вдигате много шум и дали противника може да ви чуе от разстоянието на което се намира, или се промъквате и оставате незабелязан. А ако се играе в мрежа, се появяват допълнителни изчисления за обработка и синхронизиране на информацията за различните участници.

Всичко това отнема процесорно време, процесорни "цикли". 3D процесори (GPU) съществуват просто защото няма достатъчно процесорна мощ и за изчисление на графиката. Софтуерният графичен режим на 3D игрите прави точно това - натоварва CPU и със изчисленията които трябва да извършва графичната карта и резултатът е плачевен.

Графика - това не е кино. Когато гледаме филм, примерно "Междузвездни войни" (правилният превод е "Звездни войни") или "Денят на независимостта", ефектите ни замайват главата. Иска ни се да има и компютърни игри с такива ефекти и реализъм. Филмите наистина са красиви, но там няма интерактивност - само гледаш, не участваш. Какво е необходимо за да се поемат всички изчисления на една съвременна игра? Нека разгледаме детайлите.

Физика. Това което е необходимо за да се сметне движението на някакъв обект - камък, Порше, , е измислено 17 век (сега сме почти 21 век, значи има-няма 350-400 години от тогава) от Нютон. Да разгледаме една игра от тези на които играем сега - за всеки кадър е необходимо да се изчислят положенията на обектите на екрана - как са се променили те спрямо предишния момент (кадър). Някои обекти са неподвижни, други се движат, трети се движат и се въртят, увеличават или намаляват скоростта си, блъскат се, действа им гравитация. Средно това прави 200 000 изчисления, всяко от които отнема около 100 процесорни цикъла. Ако искаме 60 кадъра в секунда (което хич не е много ако говорим за ниска разделителна способност - примерно 640x480) сметката става: Брой CPU цикли = 200 000 x 100 x 60 = 1 200 000 000 цикъла.

Изкуствен интелект (AI). Огромно поле за развитие, тук за разлика от физиката има много което да се измисля. Има AI на противниците, има AI на партньорите, има така наречения "path finding" - когато дадете команда за движение на група войници се очаква те най-бързо да стигнат до където трябва, а не да се мотаят или да се зациклят в някой ъгъл. Колкото по-реален става 3D светът, толкова нарастват и изискванията за AI. Производителите на игри смятат скоро да включат и разпознаване на гласови команди от компютърно управляваните партньори, което ще добави още едно ниво на сложност. Тъй като изкуствения интелект ще става все по-добър, значи все повече време ще отива за него. В някои по сложни съвременни игри добре направен AI би отнел на процесо

ра около 400 000 000 цикъла за секунда - и това число ще расте в бъдещи игри.

Операционна система. Независимо дали ви харесва или не, Windows заема доста ресурси. ME, SE, 2000 - искат 300 Mhz за нормална работа с пълни възможности. Не, че не можете да имате 98SE и на 233Mhz - ако става за въпрос аз съм виждал Windows 95 на 386 на 40Mhz, но как работи е отделен въпрос. Значи, 300 000 000 цикъла за Windows.

Дотук станаха сумарно 1 900 000 000 цикъла, или преведено в по-разбираеми мерки - 1.9Ghz процесор е необходим. А какво става с графиката?

Фотореализъм на 60 fps. Крайната цел на 3D графиката е фотореалистична анимация в реално време с 60 кадъра за секунда. Числото 60 не е избрано случайно - счита се, че това е границата на чувствителност към трептенията за средно човешко око - с каква честота трябва да е анимацията за да изглежда напълно истинска и гладка - информацията е на Nvidia, затова недейте да пишете гневни писма от вида "аз имам xx кадъра в секунда и играта ми върви супер". Също, 24 кадъра може да са достатъчни за филм, но не и за 3D игра. В добавка към изискването за кадри, хората искат (някои някъде) 1600x1200, 32 битов цвят.

Какви изчисления са необходими, за да видим готовата сцена на екран?

Етапите са:

1. Задачи свързани с физиката на света, движение на обектите, сблъсъци, положение на камерата (от каква позиция наблюдаваме);

2. Определяне на видимите и невидими обекти, избор на детайлност на обекта (по-далечните неща се виждат по-размазано), съставяне на списък от всички обекти видими от дадената позиция на камерата;

3. Трансформация - преобразуване на информацията за 3D обектите в зависимост от гледната точка;

4. Осветяване - смесване на различни светлинни източници - слънце, лампи, получаване на светлосенки, мъгли;

5. Подготовка на информацията за "рендериране";

6. Рендериране - изчисляване на правилния цвят за всяка точка на екрана, въз основа на цялата подадена информация. Преценява се цвета на даден обект, цвета и посоката на светлината, която го огрява, степен на прозрачност на обекта, вид текстури ("боя" нанесена върху него - дали да изглежда като дърво, метал, камък).

Едно време, всички сметки без последната се поемаха от CPU. Но ние видяхме, че той си има предостатъчно работа и без тези допълнителни сметки. И тук на помощ идват 3D процесори - графичните чипове на видеокартите. Моделите преди GeForce обаче, са оставяли и точки 3,4 на процесора. GeForce - първият "истински" GPU, извършва сам, без помощта на процесора изчисленията по всички точки от 3 до 6. При това изчисленията се извършват по бързо от колкото би ги сметнал централния процесор, защото той, за разлика от графичния, не е създаден специално за обработка на графика. Остават точки 1 и 2, които се отнасят повече до дефиниране на игровия свят все още се смятат от CPU.

Според информация на Nvidia, чипът GeForce2 може да обработи около 2 пъти повече информация отколкото се съдържа в една средна сцена на съвременна 3D игра. Това означава, че дори и в по сложна и детайлна сцена при съвсем нова игра видеокартата би си свършила работата. Но кой казва, че съвременните игри са достигнали 3D съвършенство? Целта е истински свят, динозаври като в "Джурасик парк" и роботи и същества като в "Междузвездни войни: Епизод 1", 60 кадъра в секунда. При това, в един истински свят птичките пеят по дърветата, прелитат, неотличими от истински; хората се разхождат, минавайки покрай теб, всеки си върши работата и не чака да отидеш и да го заговориш с избор от 4 реплики. Натоварването върху ТАКЪВ компютър е нещо което не можем да си представим в момента. Това е Матрицата, само че моделирана от нас самите. Някой ден това ще бъде реалност и тези които живеят тогава ще го приемат за нещо естествено, ще се смеят (ако помнят) за дните на 1Ghz компютрите, както и ние се смеем на "Правец 82" (а това е било само преди 18 години!!).

Но, докато тези "весели" дни дойдат, аз лично с нетърпение очаквам HALO и Monkey Island 4 и разчитам на въображението си, за да почувствам игралния свят толкова реален, колкото истинския. Смея да твърдя, че досега то (въображението ми) никога не ме е подвеждало, а и не иска пари за ъпгрейд на всеки 6 месеца.

** Б. а. Доколкото знам "такова животно нема".*

ЦИФРОВИ СИСТЕМИ
Варна, ул. "Неофит Бозвели" №6
тел. 052/ 259-135, 603-231
София, ул. "Триадица" №4, ет. 2
тел. 02/ 981-13-01, 980-44-57
ПЪРВИЯТ ИНТЕРНЕТ ДОСТАВЧИК В БЪЛГАРИЯ
AppleShop
http://www.digsys.bg/appleshop/
КУПУВАЙТЕ продуктите на Apple™ в Интернет
50% отстъпка от месечните такси на услугите PersonalEUnet за ученици и средношколци
TourInfo
http://www.digsys.bg/tourinfo/
Туристическа информационно-резервационна система в Интернет
INTERNET от ЦИФРОВИ СИСТЕМИ в над 45 града на България
50 часа / 45 лева
http://www.digsys.bg/icard/
Internet карти- достъп в над 45 града
5 часа / 6 лева
10 часа / 10 лева
20 часа / 19 лева
50 часа / 45 лева

MPEG-4

или как да съберем цяло DVD на нормално CD

автор: SaintP

Само за няколко години DVD се утвърди като един от най-успешните стандарти, създавани някога. Това не е особено чудно като се имат предвид многобройните предимства на формата пред широкоразпространените видео касети. Високата резолюция и многоканалният звук са само малка част от изненадите, които носителят, приличащ много на стандартно CD, съдържа. Друга изненада (или по-скоро закономерност) са 6-7-те гигабайта, необходими за съхранението на един нормален пълнометражен филм. Това едва ли интересува особено притежателите на външни плейъри, които се включват към телевизор, но определено създава някои неудобства на хората-ентусиасти с PC DVD-ROM, искащи по една или друга причина да направят резервно копие на домашната си филмотека. Копирането на DVD-та все още е доста скъпо удоволствие от финансова гледна точка, затова е необходим друг вариант, например прехвърляне на съдържанието върху CD. За съжаление простите сметки показват, че за един филм ще са необходими около 10 диска, което определено не е нашата цел. Тук на помощ идват алгоритмите за компресиране, разработвани в последните десетина години от Motion Pictures Expert Group (MPEG). Първият от тях се появи през 1992 под наименованието MPEG-1 и се използва основно при кодирането на VideoCD-та. През 1995 беше представен MPEG-2, който е голям напредък спрямо първия стандарт и е най-широко използван в момента. Нас обаче ни интересува MPEG-4, представен през миналата година. Сега обърнете внимание на таблица 1, където са съпоставени по-важните характеристики на трите формата. Особеното при най-новия от тях е, че предлага доста добро качество на картината и същевременно компресията, е около 10 пъти по-ефективна от MPEG-2. Това прави MPEG-4 идеален за съхранение на качествени видео материали върху обикновени компакт дискове.

В следващите редове ще се спрем по-специално на конвертирането на DVD дискове в MPEG-4. Тук е мястото да отбележа, че копирането на произведения, защитени с авторски права по принцип е незаконно (особено ако е с комерсиална цел), като изключим видео материали, специално предназначени за свободно разпространение. Освен, това в зависимост от държавното законодателство, потребителят има право да си направи резервно копие на закупения диск, в случай, че се появи проблем с оригинала. Та ако намеренията ви са напълно безкористни и легални, ето накратко от какво имате нужда:

А) DVD Ripper - DVD дисковете са криптирани по метод, наречен CSS. Това означава, че не може просто да вземете файловете от диска и да ги запишете на харда си. Тук на помощ идват Ripper-ите. Първо се появи DeCSS, а в момента вече има доста програми със сходни функции. За направените тестове се спрях на DOD Speed Ripper v1.1, който е сравнително надежден и рядко създава проблеми. Посетете www.7thzone.com, където има линкове както към програмата, така и към описаните по долу средства за конвертиране.

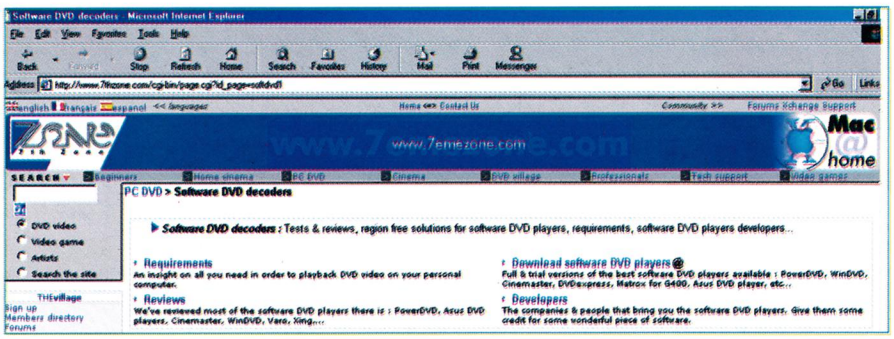
Б) MPEG-4 codec - това всъщност е самият алгоритъм за кодиране, който естествено трябва да бъде инсталиран на вашия компютър. Най-полезен е DivX ;) и ви съветвам да си го изтеглите.

В) MP3 codec - не е задължително, но ще ви позволи да компресирате аудиото на диска в MP3 формат, което спестява много място. От личен опит мога да ви препоръчам Radium MP3 codec - дава добри резултати.

Г) Encoder - програмата, която извършва самото кодиране. В тази област ви трябва да запомните едно име - FlaskMPEG. След като свалите последната версия сте готови за работа.

Д) Добре е да имате бърз процесор, по възможност поне 500-600MHz PIII или Athlon. Кодирането в MPEG-4 е доста трудоемка задача, както ще се убедите по нататък.

След като инсталирате всичко необходимо, стартирайте DoD. Интерфейсът на програмата е много интуитивен, така че едва ли ще ви създаде проблеми. Отворете



диска, който смятате да конвертирате. По принцип DVD-тата имат директория Video_TS, където са разположени видео файловете (.vob) както и файлове, съдържащи информация за структурата на диска (.ifo). Последните са много важни, тъй като указват реда на отделните видео откъси (едно DVD може да съдържа различни интерактивни менюта, фото галерии и пр., които да са взаимно свързани). Rip-нете .vob-овете и .ifo файла, след което може да преминете към използването на FlaskMPEG. И тази програма е с доста опростен интерфейс, което може само да ни е от полза. Още по-важно е, че в менюто File има опция Open DVD, която позволява да се работи с цели DVD структури. Чрез нея отворете .ifo файла и ако всичко е наред пред очите ви ще се появи списък, който показва всички намерени видео откъси, звук и субтитри. Изберете всичко, което искате да има във вашата конверсия. Имайте предвид, че тя няма да разполага с интерактивните възможности на DVD оригинала, затова не можете да избирате повече от един език за озвучаването и един за субтитрите (в случай, че материалът, който обработвате предлага избор). В този ред на мисли нямате нужда и от различните менюта, trailer-и и подобни. Те обикновено са записани в отделни видео откъси и са лесни за разпознаване, заради кратката си продължителност. Спокойно може да не ги избирате сред файловете за конвертиране. Все пак едва ли искате MPEG-4 варианта да съдържа например менюта, които така и така са неизползваеми.

	MPEG-1	MPEG-2	MPEG-4
Макс. разд. способност	352x288	1920x1152	720x576
Разд. способност (PAL)	352x288	720x576	720x576
Разд. способност (NTSC)	352x288	640x480	640x480
Кадри за секунда (PAL)	25	25	25
Кадри за секунда (NTSC)	30	30	30
Макс. скорост на трансфер	3 Mbit/s	80 Mbit/s	5-10 Mbit/s
Норм. скорост на тарнсфер	1380 kbit/s при 352x288	6500 kbit/s при 720x576	880 kbit/s при 720x576
Макс. честота на звука	48 kHz	96 kHz	96 kHz
Макс. звукови канали	2	8	8

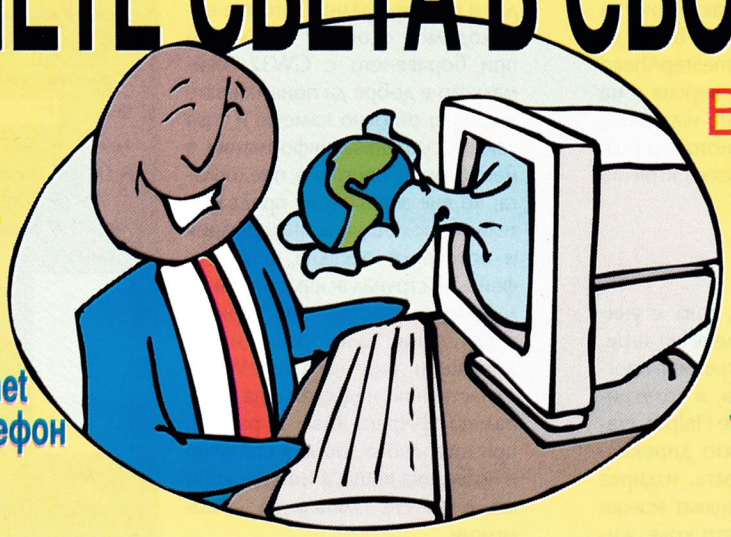
Следващата стъпка е да настроите алгоритмите за компресия (codecs). За видео данните можете да избирате между DivX ;) Low Motion и Fast Motion. Първият вариант е специално предназначен за филми без много динамика, а вторият се справя добре с всякакви заглавия и може да се използва универсално. Освен това задайте стойности crispness = 100% и keyframe на всеки 10 секунди. По нататък идва ред на звуковата компресия. Ако правилно сте инсталирали MP3 codec-а, ще може да го използвате, ако има проблем го преинсталирайте.

Последната част от подготовката за конвертиране се извършва в OptionsaGlobal Project Settings, където първоначално може да се стреснете от купищата възможни настройки. На практика обаче не е необходимо да се занимавате с всички от тях. Задайте желаната разделителна способност (за максимално качество - 720x576; решите да ползвате друга разделителна способност се придържайте към правилото, че и двете измерения трябва да се делят на 16 без остатък), кадрите за секунда (25 за PAL филми). В менюто Post Processing, изберете HQ Bicubic Filtering и Keep Aspect Ratio. Останалите опции говорят сами за себе си и нямат нужда от специални обяснения. И ето че най-накрая сте готови да стартирате компресирането и да се въоръжите с огромно количество търпение, защото за конвертирането на нормален филм в MPEG-4 са необходими обикновено над десет часа. Моите тестове проведох на машина с Athlon 600, 128MB PC133, 20GB Seagate 7200rpm ATA/66, DVD-ROM Pioneer 10x/40x. За компресирането на 86 мин. видео материал бяха необходими близо 13 часа. След това повторих процедурата на Celeron 400 с 64MB PC100 и същото DVD устройство - всичко продължи около 18 часа. Въпреки това, резултатите определено си заслужават - качеството на картината е трудно отличимо от оригинала, а MPEG-4 се оказва един от най-сполучливите стандарти за видео компресия, създавани някога.

ПОКАНЕТЕ СВЕТА В СВОЯ ДОМ!

Интернет с гаранция.

Вземете го! Само от



За повече информация:
Посетете www.bianet.net
или се обадете на телефон
02/987-03-88

BIA NET TM

GameWiz32

It's cheat time, baby!

автор: Chappy

"Кой е най-големият приятел на геймъра? GW!"

Ако искате вярвайте, но това е рекламно съобщение на един германски сайт. Не, не, това не е реклама на нашето списание! GW е съкращението, под което се води универсалната програма за мамене на игри GameWiz, продукт на програмистите от фирмата OneStepAhead. "Една стъпка напред", както ще рече, и до голяма степен името е оправдано. Още през 1993-та година, фирмата пусна на пазара програмата GameWizard, универсална програма за редактиване на паметта на игри с цел промяна на техните параметри (казано накратко - с цел мамене!). Тя позволи на практика на всеки с елементарни компютърни познания да бръкне дълбоко във паметта по време на ВСЯКА игра и да промени и "замрази" във времето всяка една величина с жизнено значение за игровия процес - животи, кръв, пари, енергия, ресурси, каквото се досетите... И най-великото около GameWiz бе, че работеше с всяко едно заглавие. Край на непрекъснатото търсене на кодове - с GameWiz можехте да имате неизменни 100 муниции за всяко оръжие в Doom II и да спрете с омразното IDKFA на всеки 5-10 минути...

Сега, вече 5-6 години по-късно, нещата са много по-сложни. Властва Windows, а това вече не ти е добрият стар елегантен DOS. Да бъркаш в паметта на защитени приложения вече не е никак елементарно, и до голяма степен се ограничава до редактиране на записани игри. Или поне така беше до този момент, от година OneStepAhead предлага GameWiz32, версия на GameWiz за Windows, която има за задача да направи невъзможното - да позволи на всеки да мами всяка игра по всякакъв начин!

КАКВО Е GAMEWIZ 32

С няколко думи, това е универсална програма за мамене на игри. За разлика от кодовете и тренинг-програмите за отделни заглавия, и колекциите от такива като Dirty Little Helper, става дума за програма, която директно бърника в паметта на играта, издирва клетките, в които се съхраняват всички интересуващи ви данни като кръв, животи, пари, ресурси, точки опит и нива на опит, и каквото друго се досетите или решите, че е особено важно за вас, и позволява промяната на тези данни или "замразяването" им така, че те повече да не се променят по време на игра. На практика това означава, че почти всеки елемент от дадена компютърна игра може да бъде манипулиран - от парите в дадена стратегия до кръвта ви в някой екшън. Възможно е да получите достъп и до много важни елементи в игра, които са недостъпни с обикновени кодове - да спрете времето в стратегия като Imperium Galactica, да получите -99 клас броня в Baldur's Gate II или да имате безкрайно количествко точки за уменията си в Diablo 2 - практически ограничения няма, стига да знаете какво търсите. Искате да станете безсмъртен в новия триизмерен екшън за който още не са познати кодове и пароли? Или пък новата игрица печално няма такива "недокументирани възможности" и се налага да се справяте с двете си леви ръце? GW сканира паметта, използвана от играта, за да издирва стойностите, които желаете да промените, използвайки два метода на търсене и позволява да бърникате дълбоко на ниско ниво, променяйки тези стойности по свое усмотрение.

Като казах на ниско ниво, ще поясня, че в никакъв случай GW не ви спасява от гафове - забила игра или блокирал компютър. Ако промените нещо, което не отговаря на търсеното, резултатите могат да бъдат и катастрофални. Затова е необходимо особено внимание при боравенето с GW32, най-малкото е добре да поназнайвате нещичко относно паметта и това как се съхранява информация в нея. Самата програма предполага, че вие знаете това предварително - помощната информация и повече от оскъдна, а интерфейсът е струпал всички опции на минимум пространство, придавайки един "аматьорски" и недовършен вид на GameWiz - единственият недостатък на програмата. Въпреки това, тя работи, при това много добре и стабилно и позволява неща, които доскоро може да сте смятали за невъзможни.

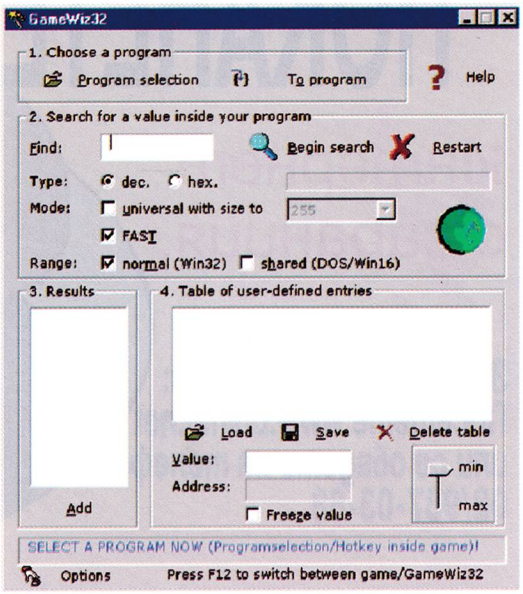
И ако от думите ми дотук вече ви сърбят ръцете, GW ще намерите на диска към списанието, а това, което следва е един

КРАТЪК КУРС ПО ШМЕКЕРУВАНЕ

И така, играта-жертва е набелязана, избрали сте си елемент, който ще промените или "замразите" във времето - кръв, пари, ресури или нещо друго, - а GameWiz32 е вече стартиран. Време е за "магьосникът" да свърши своята магия, и ето как става това.

1) Стартирайте играта и започнете да играете. С ALT + TAB преминете от избраната от вас игра в GameWiz32. Горе в ляво натиснете бутона "Program Selection" и изберете от предложените ви приложения това на играта.

2) Изберете метод за сканиране на паметта, в която играта съхранява данните си. Те са два типа - числен и универсален. Числеиият метод е даден по подразбиране - поле, в което може да въведете моментната стойност на желаната за промяна величина в играта. Тпзи метод се използва за търсене на величини, на които знаем стойностите. Например, в Starcraft искаме да замразим стойността на веспеновия газ - имате в момента 1000 точки газ, и затова в полето написвате 1000.



Другият метод се избира като изберете опцията "Universal With Size To". Тогава полето от предишния метод се скрива за да се появи поле с няколко бутона - "по-малко" (-), "по-голямо" (+), "без промяна" (=) и "различно" (< >). Този метод се използва когато не знаете точната стойност на дадена величина от играта. Пример - кръвта в бойните игри като Mortal Kombat. При тях знаете, че стойността се е променила но не знаете с колко. Много е важно при този метод е да знаете колко клетки памет заема величината. Има три възможности - 1 клетка (255), 2 клетки (65535) и 3 клетки (4294967295). Например ако знаете приблизително, че кръвта на един играч в MK4 е 100 максимум, то тогава тя се запазва в 1 клетка. От друга страна, някоя стратегия отчитаща парите скришом от играча която позволява той да има до 1,000,000 точки, би съхранявала тази стойност в 3 клетки. Обикновено величините рядко надвишават 1 или 2 клетки, но има и изключения.

3)Натиснете бутона Search. Изчакайте докато GameWiz сканира паметта, заета от играта за търсената клетка. Шансът да улучите необходимата величина от първи път е едно на милион. Поради това се върнете отново в играта и променете стойността (или изчакайте да се промени). Върнете се отново с GW32. В зависимост от избрания от вас метод, въведете новата стойност (за числения метод), или натиснете съответния бутон (за универсалния). Пример: веспеновият газ в Starcraft вече е 1222. По числения метод просто въвеждаме 1222 в полето и натискаме отново Search. Ако боравихме с универсалния метод би трябвало да натиснем бутона "+" защото стойността се е увеличила.

4) Повторете стъпка 3 колкото пъти е необходимо. Програмата ще филтрира избраните адреси от паметта докато избора се сведе до по-малко от 100 клетки. Тогава, в поле "Results" ще се изведат всички открити клетки, изписани с шестнадесетичен код. Една от тях е тази, която търсим. ВНИМАНИЕ: замразяването и промяната на друга клетка, която не е тази която търсим, може да доведе до блокиране на играта и компютъра! В случая, единственият начин да открим точната клетка е да продължим с търсенете докато останат по-малко (а и може би, дори само една) клетка, която е тази, която търсим.

5) Щракнете върху откритата клетка два пъти. Това ще я пренесе от поле Results към таблицата в дясно. Препоръчително е да наименувате клетките, когато ги прехвърляте. Например в нашия случай името би трябвало да е "Газ". В полето Value по-долу променете стойността (но след като се убедите, че отговаря на стойността вътре в играта, иначе може да сте допуснали грешка), и изберете опцията "Freeze Value" ако смятате да замразите стойността (да не и позволите да се променя повече).

6) Готово! Върнете се към играта и приятна победа! Не забравяйте накрая да запишете таблицата с откритите адреси така, че при последваща игра да не е необходимо да издирвате адресите отново.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

GameWiz32 е задължителна програма за всеки самоуважаващ се играч! Не защото смятам, че всички вие лъжете игрите наред с едничката цел да видите "какво има накрая" в рамките на няколко часа, след което да я изхвърлите на улицата и да заплачете, че нямате "предизвикателства"! А защото с GameWiz32 е най-доброто лекарство срещу игри, които бавно и методично унищожават геймърската нервна система. Никога повече няма да си гризете ноктите на краката само защото поредната мисия на поредната стратегия иска невероятни (а понякога граничещи с невъзможни) умения на стратег, или защото еди коя си мисия на поредния екшън-адвенчър е просто измислена за извънземни, но не и за логически мислещи човешки същества. Да не говорим, че усещането играта да коленичи пред теб, е еуфорично и заслужаващо внимание, макар и да поквавяра бавно изкушилия се играч.

Така че... кой е най-големият приятел на геймъра? GW, разбира се... Т.е. Gamers' Workshop, вие да не си помислихте нещо друго?

DESIGN

- професионален дизайн на фирмени знаци;
- изграждане на пълен фирмен имидж;
- създаване на web-страници;
- вразумяване на конкуренти с динамит...
не май последното спряхме да го предлагаме след злополучно стечение на обстоятелства включващо дипломат, куче, бабичка и полиция, незадължително в този ред.

О, ти неразумни и юроде дето си се зачел в реклама на страница на геймърско списание в едно такова поле и в такъв ситно написан текст при наличието на толкова много убийствено интересни статии наоколо.

Е щом все пак си стигнал дотук дано поне темата те интересува. Ако случайно смя-таш да се предлагаш - скочи към червената точка по-надолу. Ако си заинтересовано лице в частност клиент - можеш да продължиш. Препоръчва се разговор с медицинско лице (психар) след дочитането на списанието и в частност тези редове - демек ако стигнете до края със сигурност не сте добре.

Етикета* е не само късяче хартия или плат закрепен на стоката. Етикетът е вашето рекламно каре, телевизионен спот, щанд, плакат и опаковка.

* етикет м.[фр.] 1. Листче с надпис, което се залепва на стока, за да обозначи съдържа-нието и цената. 2. Сбор от правила за обноски в аристократическо общество.

В нашия медиен век се оказа, че марката на нещата в голяма част от случаите значи много повече от самите неща. Ами защо да си купуваме български дрехи от чист памук като можем да се навлечем с маркова дрипа произведена по патент на фирмата я в Индия, я в Китай от оризов екстракт с наченки на коприна и памук или жива синте-тика. Ами защото марката на нещата е толкова по-важна от самия продукт, че едва ли не тя олицетворява продукта. Сякаш етикета министър или полицай прави даден човек по-добър или по-възвишен. А може и да е вярно. След като толкова много хора го вярват. Би трябвало да е така.

Етикетът е нещото, по което ще ви посрещнат на пазара (и вероятно ще ви изпратят, ако продължим с по-горната ана-логия, нещо не си спомням лоши бивши ми-нистри, само лоши кабинети - де да можех и аз да си намеря сграда с характер!).

Той показва не просто колко много пари сте се изтръшкали за убийствен дизайн и качес-твен печат и предпечат, а по-скоро вашето отношение към стоката си и оттам към клиентите на тази стока.

Ако сте убедителен, клиента ще е сигурен, че това което му предлагате е добро или поне толкова добро колкото може да се направи. Вярно е, че вълнуваща конкуренция даваща мило и драго за висококачествени опаковки покриващи ментета с неизвестен произходи и безумно ниско качество, но ако все пак държите на стоката си едва ли лошата опаковка е най-добрия начин да се предложите на пазара.

Помислете на това - и ако сте готови да из-лезете смело на пазара - обадете ни се!

Така ами ако става дума за работа, в момента фирмата ни търси млади хора с уверен талант или просто желаещи да се пробват със следното:

- сценаристи;
- FLASH маниаци;
- комиксаджии (не читатели, а художници);
Желателно е поне 3-4 авторски неща.

Варна 9000
ул.Опълченци 20
тел.:052 25 25 22
zoom@ssi.bg

RPGMaker

http://www.rpgmaker.net

автор: Chappy

Геймърът е странно животно, в това ме е убедил дългогодишният опит. Колкото повече игри му даваш, колкото повече задоволяваш прищевките му, толкова повече отегчен от комерсиалната пъстрота става той и толкова по странни стават вкусовете му. Идва един момент на насищане на вкусовете, един момент на пренасищане в който геймърът решава, че игрането не е всичко. Върховният прелом, ако щете! И тогава в главата на геймъра, като червей сред гънките на сивото му вещество си проправя път идеята да направи своя игра. В този момент геймърът е неузнаваем - той изпада в нещо подобно на еуфоричен транс. Картини се въртят пред погледа му, невероятни идеи извират и залягат в един бъдещ проект, геймърът с невероятен хъс записва всичко и се снабдява (по някакъв начин) с Visual C++, с който той е решен да твори историята на компютърните игри... Няколко часа по-късно, същият този геймър е изпил няколко кутии аспирин и щастливо "джитка" на Diablo 2, доволен че е оставил зад гърба си ужасяващият труд, който идеята му е изисквала за да се реализира. Не зная защо, но в този случай се сещам за един от циничните компютърни вицове от близкото минало:

Въпрос към радио "Ереван":

В: Извинете, може ли да се създаде игра, в която...

О: Може, но ти не можеш!

Истината е, че да се направи добра игра се изисква много труд, усилия и най-вече умения - изискват се умели програмисти, талантливи художници и музиканти, писатели за сюжета и т.н. За единичния, изпаднал във временно творческо състояние, геймър, това е непостижим блян. Никой не би и повярвал, че някоя от хитовите заглавия в днешни дни може да се сътвори от един-единствен човек. Но творчеството, е казал народа, трябва да се поощрява. Ако днес е много по-сложно да се направи добра игра от когато и да е било, то истина е, че днес е много по-лесно да се направи аматьорска игра. Не вярвате? Тпзи сайт е на път да ви покръсти в "новата" вяра, поне по отношение на ролевите игри - RPGMaker.Net

Преди уплашено да прескочите към следващата статия с ужас, изписан на лицето ви, ще поясня, че не става дума за никакъв сайт за програмисти, изпълнен с архиви от хиляди редове сложен код, и виевати дискусии за разбирачи. Тъкмо напротив - това е сайт-портал, посветен на редакторите на ролеви игри, и геймърите, които с тяхна помощ могат да създадат свои игри, и по-точно ролеви игри. За незапознатите ще уточня, че това са програми, които позволяват създаването на игри без познаване на сложен код и без да се изисква да пишете своя собствена графична платформа - всичко ви е дадено наготово. От вас се иска единствено да нарисувате картинките, да напишете текста, да определите параметрите на играта - почти всичко интересно, което е свързано със създаването на една ролева игра. На практика може да създадете миниатюрна ролева игра само за няколко минути - естествено, една добра игра изисква усърдие и натрупан опит, който се придобива с времето.

RPGMaker носи името си от легендарната програма, създадена от японеца, крещ името си зад псевдонима ASCII. Първата версия на програмата излиза през 1995-та година и поставя истинска революция сред все още кретащия пазар на програми за създаване на игри - тя позволява на всеки новак да създаде своя японска ролева игра за броени минути, с невероятен интерфейс и лекота на употреба. В началото на годината излезе RPGMaker 2000, която разшири възможностите на програмата с няколко степени и днес тя се води като стандарт сред редакторите. Това естествено доведе до бум сред програмистите, което позволи на RPGMaker.Net към днеснна дата да обединява ресурсите на над 20 редактора специализирани в тази област, както и форуми за дискусия за всеки отделен продукт и огромен архив от персонажи, декори, звуци, примерни игри и какви ли не още допълнения, които може да използвате в своята игра. Тези редактори са специализирани във всякакви видове ролеви игри, познати и обичане от феновете - от такива, които ви позволяват да създадете игра, подобна на по-старите триизмерни D&D игри на фирмата SSI, до такива които използват енджин подобен на първите серии на Ultima. Най-голямо внимание естествено получават редакторите на източни ролеви игри, познатите "манга" игри от рода на старите конзолни версии на Final Fantasy, Phantasy Star, Legend Of Mana... Някои от програмите дори излизат извън жанра, позволявайки ви да сътворите свои приключенски игри, симулации, бойни игри, дори прости аркадни заглавия. Всичко това естествено безплатно! Авторите на тези продукти непрекъснато ги осъвременяват и на практика много малко от тях могат да се похвалят с "финална" версия - всички са в непрекъснат процес на доработка и предлагане на нови възможности. Естествено, нито един от тези редактори няма да ви предложи наготова и напълно безплатно Infinity Engine, но пък качеството на крайния резултат е до голяма степен приемливо за безплатна игра, с която може да се гордеете сред близките си или да я публикувате на RPGMaker.Net и да получите оценка на възможностите си. Може дори да се срещнете с фенове и почитатели на този тип програми на IRC сървъра на irc.rpgmaker.net, където редовно се осъществяват срещи с авторите на програмите и се обсъждат техните бъдещи фунции и възможности.

RPGMaker.Net е сайт, който направо отпушва геймърското въображение - благодарение на усилия труд на десетки програмисти, жертвали стотици и хиляди часове от живота си в програмиране на графични платформи и скрипт езици, днес създаването на малка ролева игра е просто забавление - именно най-правилният път, по който трябва да мине един геймър за да реализира изконната си мечта. Естествено, хубава игра се прави с много усърдие и рано или късно, редкатори като RPGMaker и другите налични за сваляне от сайта стават недостатъчни - тогава просто грабвайте Visual C++ и много аспирин, и Господ да ви е на помощ!...

RUNE2 - създаване на персонажи в игра, създадена с редактора RuneSword

EXPLARATION - фантастично приключение, създадено с Exoloration V3

GAMERAMA - хибрид между ролева игра и приключение? Само опитайте...

fadata

тел. (02) 963 4046, 963 1740, 963 3659, 963 2141
1421 София, ул. "Лозенска планина" N4 e-mail: sky@fadata.bg

IBM NETVISTA A20

Дънна платка: Intel 810e
Процесор: Celeron 566 MHz
Видеокарта: Вграден 3D ускорител
Памет: 64MB RAM
Твърд Диск: 10GB IDE ATA-66
CD-ROM: 40xCd-Rom
Аудио платка: вградена
Модем: 3Com 56Kb voice internal v.90
ОС: MS Windows '98
Допълнителен Софтуер:
Lotus SmartSuite, ConfigSafe,
Norton AntiVirus (OEM) ,
Netscape Communicator...

специална цена

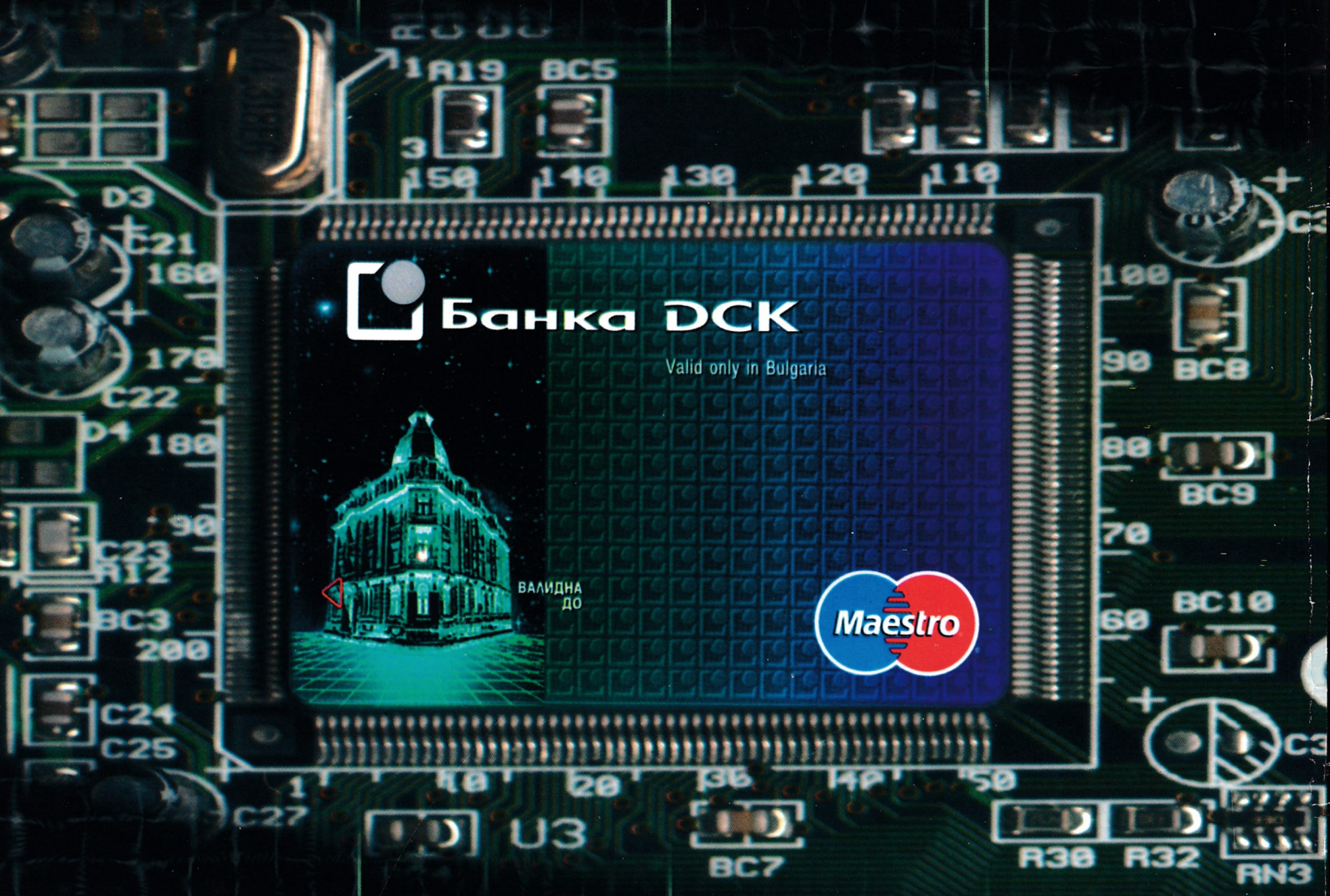
679$
без ДДС

- ✔ Безплатен Интернет!
- ✔ Лизинг
- ✔ Складови наличности

fadata

IBM Business Partner

дебитната карта
на Банка ДСК



тя се грижи
за вашите пари

Банка DCK

©APPGAPPIA